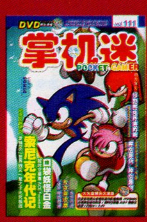

DVD 4.7GB大容量 精彩满载
一手掌握实打实的掌机软硬件报告！
带你彻底体验掌上娱乐的奇妙世界！
vol.111
掌机迷
POCKET GAMER
封面游戏
SONIC
特别策划
你到底选择谁的吻
盘点游戏中的三角恋角色
成也萧何，败也萧何
创新的成功失败只有一线之隔
彻底攻略研究
索尼克年代记
龙珠DS / 世界毁灭 / 星之卡比究极版
口袋妖怪白金
超时空要塞 ACE Frontier
卷首特辑
东京游戏展
2008 特别报道
大光盘精彩大满载
东京游戏展众多精彩游戏影像集锦 /PSP&NDS
近期精品游戏收录 / 超时空要塞 ACE F 歌曲全
收录 / 闪电十一人 PV

Contents [目录]

掌机迷
总111期

●封面 索尼克年代记



POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点！

翔武推荐给你看

TGS展会报道为大家带来各大厂商的参展报道和游戏介绍。狩人营地中为各位猎人继续报道《怪物猎人3》的最新情报。《高达OO》终于开播了，去专区中看看月莺为大家准备的最近机体情报吧，希望能让大家满意。



OPENING 卷首特辑

●报道及评论当期最具爆炸性的话题！

SPECIAL 特别策划

●编辑部精心策划各种热门专题

FIRST LOOK 新作报道

●介绍两大主机最新作品详细速报！

REVIEWS 热作冲击波

●当期游戏最详细的试玩报告！

GAME GUIDES 攻略战队

●最新最完善的游戏攻略一应俱全！

WARE HOUSE 软硬兵团

●最权威的软件硬件详细评测！

NEWS 新闻中心

●了解业界动态游戏评论的最佳窗口！

COLUMNS 游戏单间

●在这里一定能找到最适合你的专区！

PC BAR PG吧

●拉近编辑和读者之间距离的纽带！

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点！

一狼推荐给你看

本期经过一狼连夜加班的努力，终于把《DQ5》的小说连载完毕了。此外，一狼独自杜撰的颇具深度的特稿也包含了本人大量的汗水，希望能令读者大人们满意。

露琪推荐给你看

本期最大的看点就是东京游戏展的文字报道了，12页超大篇幅的精彩内容满载，潜力新作一网打尽。此外狸猫君也为同学们带来了腐向动画的腐文评论，敬请鉴赏。



猴子推荐给你看

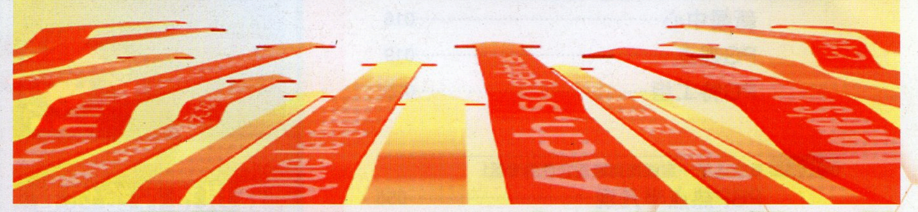
最近其实没在干什么，在目录上都快成解说加预报员了。露琪虽然马上要离开大家了，但是在下期一个神秘人物会回来，下期揭晓。我继续活在大家的心中。

八房推荐给你看

本期看点嘛自然是咱的索尼克编年史攻略吖！超时空要塞AF虽然时间有限，但咱也啃下重点来送给大家了。加上口袋妖怪白金的研究，都是爱意满载的实惠内容哦。







TGS报道——2008东京游戏展开幕
走吧！游戏的时间到了！

2008年的TGS在日本的海滨城市幕张举行。海滨幕张离东京迪斯尼所在的滨舞还要过去4站，从东京坐电车要30到40分钟。

每届TGS都会在开幕日的当天邀请到游戏产业重量级人士进行主题演说，包括任天堂的社长岩田聪、SCE的前社长久多良木健与现任社长平井一夫等人都曾参与过，演讲中经常会有重大消息发表，包括2005年的Wii控制器、2006年的PS3降价与2007年的PS3震动手柄等。

今年TGS论坛的主题演讲分为3部分，首先是CESA会长兼SQUARE ENIX社长的和田洋一主讲的“日本游戏产业新世代”，接着是CAPCOM社长迁本春弘、SE社长和田洋一与NBGI副社长鹈之泽伸3人的“业界巨头对谈”，最后是微软互动娱乐事业部门副总裁约翰·沙佩特主讲的“开拓次世代 游戏产业新变革的浪潮”。

毫无疑问，掌机游戏仍然是本届TGS的最大看点。在任天堂不来参展、微软的主战场不在日本的前提下，只有索尼的PSP-3000新型号主机独自唱起了一家独大的独角戏。

尽管日本网络游戏的产值占整个产业的百分比仍偏低，然而近年来的成长也颇为快速，面对这样的趋势，东京游戏展在今年首次增设了网络游戏专区。

TGS首次设置的网络游戏专区，整个展览的范围还不如一些稍具知名度游戏公司的单一展台，严格来说，目前仍只是别具一格而已，许多在日本非常流行、国内玩家也比较熟悉的作品，如《最终幻想XI》、《信长之野望Online》、《真·三国无双Online》等游戏，大多还是在各开发厂商自家的展台中展出，多少也说明了目前网络游戏在日本还有很大的成长空间。

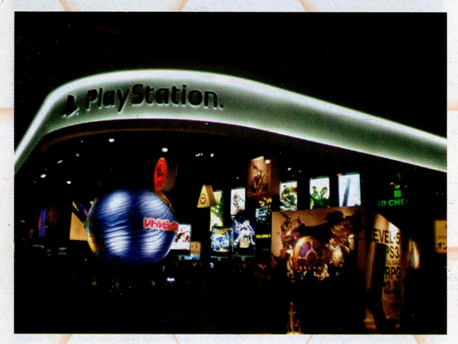
由于日本手机产业的发达，据统计，今年日本人使用手机上网的时数已追赶上电脑，再加上近几年来DoCoMo（知名日本电信公司）所展出的游戏和展台也持续成长，甚至包括SQUARE ENIX、KOEI等各游戏大厂也都致力于手机平台上开发作品的情况。不过如果想在市场份额上超过掌机平台的话，手机游戏还有相当长的一段路需要走。



SCE展台先声夺人尽显典雅豪华 超过40款新作游戏强势登场

无力 PS3仍然打不开局面

在本届TGS中，索尼的游戏部门SCE使用了幕张国际会展中心的6厅，再度以全场规模最大的展区来展示旗下PS3和PSP的软硬件新产品。此外还在开幕当天举办发表会，公布了PS3和PSP的新作阵容与网络服务，其中包括有14款从未发表过的全新游戏。



在TGS首日开幕之后，SCE于自家展台举办发表会，由社长兼集团CEO的平井一夫亲自主持，并由SCE总裁正式公布将于本月30日在日本地区推出硬盘容量提升为80GB的PS3主机，并且同捆附属具备震动功能的PS3无线手柄，定价39980日元。

80GB的PS3一开始将提供《GT赛车5序章》蓝光光盘版同捆的期间限定优惠措施，之外也预定于10月30日同步推出与《小小大星球》同捆的梦幻包，将会额外添加1个PS3 无线手柄让玩家享受双打合作过关乐趣，定价44980日元。

现场同时也发表展出许多即将推出的PS3周边，包括具备众多PS3专用功能的蓝牙耳机，搭配PS3手柄使用的蓝牙小键盘，以及可同时为两个PS3手柄充电的AC充电器等。

焦点 PSP-3000蓄势待发

在PSP展区中，则是展出了即将于16日在日本地区推出的新型PSP-3000主机，除了强调广色域低延迟液晶屏幕的画质提升外，同时也展出了一系列即将推出的同捆版游戏，包括《纷争 最



终幻想》的特制珍珠白PSP-3000与《机动战士高达 高达VS高达》的特制魔幻银PSP-3000等，以及单纯同捆贩卖的《啪嗒砰2》的同捆主机。

在PS3和PSP的网络服务部分，则预定于10月15日起通过系统更新来提供PSP专用网络下载内容“PS商店”的服务。今后拥有PSP的玩家就不需要通过PC或者是PS3为媒介，而是可以使用PSP连上Wi-Fi无线网络直接登录PS商店进行在线购物。

之前发表可通过PS3让多台PSP进行远程Ad hoc联机的服务，现在也正式定名为“adhoc派对for PSP”，并且预定于10月30日放出测试版。通过此服务，玩家将可以借由因特网来进行远程的Ad hoc联机，进行原本只能支持近端区域联机的PSP游戏，联机中还可以使用PS3来进行文字或语音交谈。初期放出的测试版预定支持《怪物猎人P2G》，后续将陆续加入《梦幻之星携带版》等其它Ad hoc联机游戏的支持。

在网络虚拟世界社群服务“PS Home”的部分，则是发表包括《生化危机5》的制作人竹内润、《街霸4》的制作人小野义德、《NAMCO博物馆》的总监藤田光成、《大众高尔夫》系列的制作人池尻大作与《GT赛车》系列的制作人山内一典在内的感言，以及各款游戏预定在PS Home中进行的合作计划，目前已经有24家游戏厂商参与。

PS Home目前正在进行小规模的封闭性测试，后续预定于10月下旬到11月上旬在日本国内进行大范围的技术性测试，而亚洲地区也预定于稍晚一些时间跟进，在2008年内展开全面的公测。



卷首特辑

SQUARE ENIX 派头十足、神秘依旧！
大量新作首度提供现场试玩

遗憾 FF13/DQ9未提供试玩

SE在本次TGS上的参展游戏共计有32款之多,以RPG类型为主力,其中包括《纷争 最终幻想》、《最终幻想13》影像三连发、《王国之心》掌机三部曲、《勇者斗恶龙9》、《寄生前夜3》《星之海洋4》、《北欧女神传 罪孽背负者》等备受玩家关注的经典系列,以及《最后的遗迹》、《无尽的隐秘》等家用机上的原创新作，平台涵盖了PS3、Xbox 360、PSP、NDS、PC、手机、街机，甚至还有专门对应苹果播放器iPod的音乐游戏。





历年SE展台的主题都是围绕着FF系列相关，本次也不例外。在FF13等游戏的封闭观影小黑屋前一直都排着很长的队伍，想要进去看FF13系列的视频至少要等上2个小时左右；不过掌机游戏的试玩区却因此得福，不需要怎么排队就可以直接进去随便玩。据在现场试玩了PSP上的《FF纷争》和《王国之心 睡梦中诞生》的友人称，在《FF纷争》中登场的召唤兽超过了50种以上，但这两款游戏的实际操作感觉不是特别传统，需要适应一下。

惊喜 FFCC新作跨平台发售

本月初SE宣布将于明年1月29日同时推出对应DS和Wii平台的A·RPG游戏《最终幻想水晶编年史：时之共鸣》，也在这次的展会上提供了试玩。FFCC系列的这款新作是去年DS上《命运之轮》的续作，也是首部支持在家用机和掌机平台之间进行多人联机同乐的游戏，玩家可以通过DS的无线联机或者是DS和Wii之间的Wi-Fi联机，来进行跨越平台与空间限制的4人同乐，享受在家用机与掌机平台一同冒险的乐趣。两个版本将收录相同的内容，DS版采用双屏幕显示与触摸笔操作，Wii版采用双画面左右并列显示与Wii遥控器光学指针操作，提供相同的操作感受与游戏乐趣。游戏中玩家可随自己喜好随时切换单人模式与多人模式，以适合自己的步调来体验冒险的乐趣。

除此之外,SE还在现场提供了DS游戏的特别下载内容,以及在贩卖区设置商品卖店与音乐CD卖店,贩卖游戏与漫画的相关周边商品与音乐CD/DVD等。值得一提的是，如果你是SE官网的注册会员，那么购买FF系的周边商品时（包含游戏本体）可以享受八折的会员优惠价，但DQ系商品则不打折。另外，即将在今年底发售的《FF纷争》,也展示了同捆新型PSP-3000主机的限定版和游戏中实际的回复剂饮料，这已经成为每年的惯例了。



交友 天津 崔铎 十一只放三天假，作业多得要死啊！（还好啦，到处都一样）
男，16岁，天津市河西区，QQ：779234491

SEGA展台七大强作缤纷登场！众多合作厂商的新作震撼发表！

试玩 DS新作接踵而来

本次东京游戏展SEGA在幕张国际会展中心的4厅设置摊位，展出以7款精品阵容为主的多部自家与合作厂商开发的游戏，并且在现场举办了一系列的发表会活动，趁势放出众多游戏的新内容。



除了主推的PS3力作《龙如3》外，还有两款采大型主题展示区展示的重点游戏包括分别为《428～被封锁的涩谷～》以及与《梦幻之星0》，皆采试玩方式展出。

同样邀请到众多知名演艺人员参与演出的《428～被封锁的涩谷～》，本次则是以试玩方式展出。《梦幻之星0》则是在展台转角处设置



展出展台，提供大量试玩机台，由1名Show Girl带领3名玩家试玩游戏中的多人联机任务与独特的触控笔图文交谈功能。

紧接着《梦幻之星0》的是同为NDS平台角色扮演类型的4款游戏主题展示区，分别为《风尘英雄DS2》、《无限航路》、《七龙传说》与《光明力量 羽翼》，全都以试玩方式展出，充分显示SEGA目前主打DS角色扮演游戏的走向。

由三上真司、神谷英树、稻叶敦志等知名游戏创者所设立，并与SEGA展开密切合作的Platinum Games，也成为本次展出的重头戏。展出首日中午在现场举办发表会，展示《魔兵惊天录》与《无限航路》两款游戏，并同步发表《无限航路》的动画制作计划。

期待 新创意游戏浮出水面！

身为SEGA招牌吉祥物超音速刺猬索尼克之父的中裕司，本次也以合作伙伴PROPE社长的身分参与了现场的发表会活动，带来两款风格独特的Wii平台新作《Let's CATCH》与《Let's TAP》。

《Let's CATCH》是采用下载方式提供的Wii Ware游戏，以往昔亲子互动最常见的接球与传球为主题，运用Wii遥控器的动态感测与光学指针来操作，并且可以多人同乐。

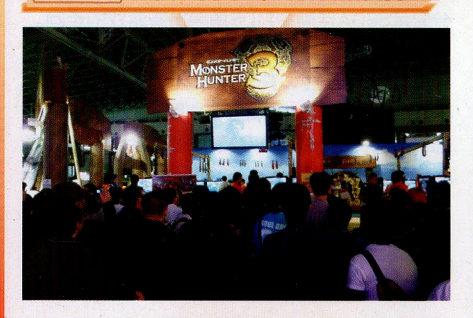
《Let's TAP》则是一款颠覆传统游戏操作概念的创意新作，虽然还是使用控制器游玩，但是并不是以手持方式，而是要将Wii的遥控器面朝下摆在盒子上。通过动态感测功能来侦测双手拍打盒子的震动，藉由分辨拍击动作的强弱来达成不同的操作，像是双手交互轻拍让游戏角色奔跑，重拍让游戏角色跳跃等，具备多样化的游戏模式与操作方式。现场也特别设置了《Let's TAP》的试玩展示区让玩家抢先体验。在SEGA游戏展示区部分，则是展出包括《索尼克 世界大冒险》、《欢乐森巴》、《战略纸牌DS》、《死神BLEACH 圣战对决》等一系列本社未上市新作的试玩。



硬派动作游戏大厂 CAPCOM 展台报道

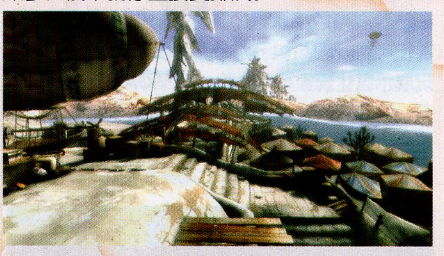
怪物猎人3成为会场中最大看点

试玩 狩猎体验，展台爆满



CAPCOM在本次参展的游戏中最重头的就要算是WII的《怪物猎人3》和PS3的《生化危机5》了。这两款作品将PS3和WII这两台主机的机能发挥了出来，吸引了很多玩家们的目光。除了这两款作品，NDS上的《逆转检事》也是这次的一大看点。

《怪物猎人3》自从公布之后就吸引了不少玩家的注意力，特别是关于水下战斗方面的系统，这在系列中是前所未有的，很多玩家也都想亲身体验一下。正逢TGS，CAPCOM毫不吝啬地设置了《怪物猎人3》的试玩台，结果由于玩家们的热情过于高涨，想抢先第一手试玩的人太多，因此出现了以往罕见的排队人潮，最长甚至达到4小时之久，下午则是因为累积人潮太多，很早就停止接受排队。



这次的怪物猎人试玩台布景是渔村风格，紧扣这次的主题。而试玩台是4人一组的，也就是说要现场临时组成一队出发狩猎。这次提供的3个狩猎任务都是全新的，特别是大家一直关注的海龙讨伐也有。每个任务的时间是15分钟，不过由于海龙任务，两只鸟龙种的怪物稍微有些受冷落，鸣鸟的情况还稍微好些，毕竟大家都想体验在水中战斗的感觉。

鸣鸟这次担当的是怪物们的队医，用自己的声音和跳跃动作来为其他怪物回复或者增加能力，所以这次它也并不是单独出现，而是和雌火龙一起出现。前去试玩的朋友说这次《怪物猎人3》也存在系列中一直没有修改过的视角问题，看来这就是故意的……全方位移动的海战无非是这次的重点，也是玩的人最多的任务。由于是初次体验，很多玩家们在海战中都相继失力，和这次的视角也是稍微有些关系的。在游戏的细节方面，走到可以摸的草上面会提示上会出现“？”的提示，这点做的很体贴。

这次怪物猎人还有一个体验重点，那就是WII的手柄操作。这次的操作果然有需要甩的动作，收刀状态时候用甩来拔出武器，攻击时候也是要用甩的。狩猎本来就是一件紧张的事，加上这种甩动攻击操作的话，估计玩一下午肯定累得够呛，真是希望最后能对应WII的经典手柄。

试玩 逆转法庭，正式开庭

不得不说CAPCOM在这次的展台布景方面下了很大工夫，《怪物猎人3》的是渔村风格，《逆转检事》的试玩台都是法庭风格，这也有助于玩家在现场感受气氛，比起《怪物猎人3》展区的喧哗，在《逆转》展区可以感受到一种安静推理的氛围。

NDS的上屏显示人物和场景画面，下屏显示搜索现场的地图，同时还显示同行者的头像。在调查过程中可以点击下面人物的头像，确认这个事件调查的要点，能给大家带来一些提示性的帮助。这次的作品相比以往，更多地利用触摸机能来进行调查，尽量给你一种亲临现场的感觉。在展会上公布狩魔冥的登场，让喜欢逆转的玩家们对这款作品更加报以期待了。



TokyoGameShow2008

偶像和高达一个都不能少——NBGI
著名主持人有野课长亲自坐镇现场

报道 初代声优助阵高达展区

NBGI在这次的展会上开办了一个“高达战斗特别展台”，在这里展出的是在PSP上要发售的《机动战士高达　高达VS高达》，一集PS3、PS2、XBOX360的《高达无双2》影像。而请来助阵的嘉宾则是初代高达主角阿姆罗的声优古谷彻。

在展会上古谷彻以一句“阿姆罗，向游戏展发进”的风趣台词登场。在这次的《机动战士高达 高达VS高达》的展台上，公布了2VS2的对战模式，对战的对手是本作的制作人和NBGI的后藤能孝与广野先生。在1VS1的展区，玩家们的对手是古谷彻，他不光选择角色进行战斗，还一边自己担当起战斗领航员的工作，经常用阿姆罗的声音来进行领航，引发出会场的笑声。

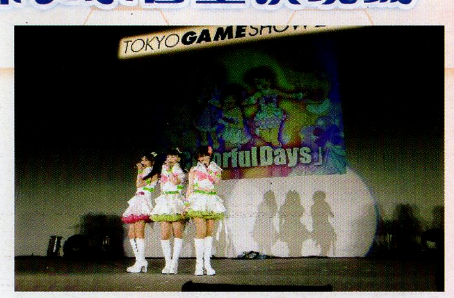


报道 偶像大师新曲发表

《偶像大师》，是NBG推出的一个集育成、音乐与一身的街机游戏。玩家扮演偶像的经济人，培育一位少女成为流行偶像。当中有众多女主角可以选择，游戏包括了从女主角的日常训练到登台演出，游戏服装极其丰富。后来移植给了XBOX360，目前这个作品正向着系列化的趋势发展，最新作在PSP上登陆，这个作品拥有很多的FANS，在本次TGS也少不了它的登场，同样也是备受注目的焦点之一。

在TGS2008的第三天，偶像大师展区举办了新曲发表会。游戏中为天海春配音的中村会理，为如月千春配音的今井麻美，一集为双海亚美和双海真美姐妹配音的下田麻美以游戏中配音角色的扮相登场，会场的气氛在他们的出现下也急速升温。

本次新曲发表会公布了为PSP版《偶像大师SP》创作的新曲《Colorful Days》，另外一首单曲名为《OVER LOAD》，为游戏中角色配音的声优在现场演



唱了这两首歌。并在会场上公布了《Colorful Days》和《OVER MASTER》在2008年12月发售的消息。

报道 有野课长再临TGS

《游戏中心CX 有野的挑战书》是以日本CS富士电视台721的一档娱乐节目“游戏中心CX ”为题材，在“游戏中心CX”这个节目中，有野晋哉担当主持人，以介绍游戏公司、游戏制作人、经典作品为主。这个节目中有一个非常有人气的环节，那就是“有野的挑战”主持人有野在这个单元里将困难重重的游戏破关，然后在“游戏中心CX”里一路从主任升到课长职务。收看节目的玩家们都非常亲切地称他为“有野课长”。而这个游戏就是以这个环节进行改编的。游戏中收录了FC上各种风格游戏的游戏。玩家要完成游戏中魔王发出的"挑战书"。同时，游戏内还会有虚拟的游戏杂志发售。玩家可以从这些杂志中得到游戏攻略和隐藏指令等内容等。

在这次的TGS中，有野课长出席了这款游戏的续作《游戏中心CX 有野的挑战状2》的发售记念会，游戏的制作人佐佐木夕介和开发公司的铃井匡伸也登台讲话。在这一作中，将有更多的游戏等着大家来挑战。



无双系列成为光荣最后的一张底牌
原创新作是否能指引出新的方向

试玩 无穷无尽，三国无双

KOEI在这次的TGS2008上展出的作品基本上全是无双系列的。不过前不久公布的《真三国无双 MULTI RAID》在这次也有展出试玩。

《真三国无双 MULTI RAID》继承了无双系列的传统风格，在多人联机组队战方面进行了大幅度强化。在这次的试玩版中,可以选用夏侯敦、赵云、和孙尚香3名角色,每个角色在人物中可以切换主武器和副武器,比如孙尚香可以在主武器“弓”和副武器“剑”之间随时切换。

比较可惜的是这次会场的试玩台并没有联机组队战的模式，只是单人从5个任务中选择。单人游戏中敌人的体力、攻击范围比较高。给与敌人伤害和受到敌人伤害的时候会增加觉醒槽，从而可以发动“真无双觉醒”状态。人物的外观上会发生很大变化，比如赵云身上会披上纯白色的战甲，孙尚香会变成身上带着火，像猫一样姿势。“真无双觉醒”之后人物并不是无敌的，攻击力会得到大幅度强化。这一系统，让玩家体会到了和之前《无双》系列完全不同的感觉和乐趣。这款作品将于今冬发售。



报道 龙之战士，再度回归

之前公布的RPG游戏《龙之战士～无限加强版～》(Zill O'll ～infinite plus～),在这次展会上也参加了展出。这个系列最初在PS上推出,之后在PS2上推出了移植版,今年KOEI将这款游戏又搬到了PSP上,并在要素方面进行了强化。

在这次PSP版中，新增了两名角色，并针



对这两名角色加入了各式各样的事件与结局。之前的PS2版中，火之精灵神巫女等三名角色无法成为同伴，在这次也都可以加入了。除了这些，在这次的游戏中中还加入了20个新的分支剧本和120个事件。这次作品的要素收集方面比原来提升了一个档次，可以说是非常适合掌机。不过在这次展会上并没有看到游戏的试玩，只有20秒左右的影像播出，大概是因为是移植版吧，本作预定在12月25日发售。

报道 采配指引前进的方向

《采配的方向》是光荣在DS上最新推出的历史游戏，本作以石田三成为主角，以关原之战的舞台为背景。本作主要是以文字AVG的方式进行游戏，在游戏中不仅要进行战略战术的选择指挥进攻，还要用说得系统说服一些敌方的武将加入自己阵营，从而增加自己的势力。游戏画面类似于漫画的表现形式，人物的表情也非常有意思。

在12日的中午，光荣举行了《采配的方向》特别召开会，开发者在会上为观众们讲了游戏开发中的制作秘话。特别召开会的的最后扮成游戏主角石田三成的猫人偶登场，并和场下的观众进行积极地互动。

在这次TGS上，也设置了这款游戏的试玩台，玩家们试玩后表示这个游戏还算不错。

本作在不久之后就会发售，这次借助TGS做最后的宣传真是一个大好时机啊。



交友 北京 李希 可否向以前一样把抽奖截止日期写在回函上？ 资料不公开

2008年度日本游戏大奖名单公布！

在TGS开幕的当天还评出了“2008年度日本游戏大奖”，评选的作品从2007年4月1日到2008年3月31日之间，经过“CESA评选委员会”所选出最优秀作品。由于Wii与DS的持续热卖，任天堂在这份得奖名单中获得了将近半数的席位，较去年大幅度增长，以压倒性的优势成为今年的最大赢家。最终，第12届CESA年度的大奖由任天堂的Wii主机用游戏《Wii Fit》和CAPCOM的PSP游戏《怪物猎人P2G》获得。

Wii Fit获得本次的大奖可以说是在情理之中。Wii Fit的出现摆脱了通常控制器的游戏方式，使得体感游戏的方式越来越新颖，而且通过Wii Fit衍生出的玩法也是多种多样。操作简单，全年龄适宜，让更多人加入到这种全新的游戏方式中。Wii Fit和相关游戏在全球得到了好评，所以大奖理应归属于它。

在上一届CESA奖项中，《怪物猎人P2》获得了大奖，今年推出的《怪物猎人P2G》入选大奖，说实话一点也不以外。还用上次评价它的话：“它已经超出了游戏本身的意义，带给更多人的是一起交流合作的乐趣”。同时希望下次评奖中能出现《怪物猎人3》的身影。

报道 重大奖项获得者

今年CESA的奖项中，除了历年评选的特别奖、全球奖、最佳销量奖、优秀奖之外，今年第一次专门为游戏产业的特殊贡献者办法的“经济产业大臣奖”。这个大奖的奖项一直到发奖的时候才正式宣布。今年的受奖者是任天堂的游戏制作人宫本茂先生。他的获奖理由是将游戏的定义扩展，将非玩家、女性玩家、家庭游戏者聚集在一起，实现了游戏的多样化。

宫本茂在接受颁奖的时候说：“包括岩田社长在内的广大玩家们都相当努力。经常有人问搜：‘《马里奥系列》是不是已经结束了呢？’所以我就拼命开拓思路进行制作。谢谢大家。”

会场上播放了宫本制作的游戏介绍，总共超过了100部作品。宫本在谈到这些游戏制作的时候说：“当大家都有兴趣的时候，或者我们根据制作经验又有动心的灵感的时候，就会制作这些游戏。当制作遇到困难的时候，技术进步让我们觉得‘可以做下去’。在制作新游戏的时候，我们感到十分欣慰。”



卷首特辑

第12届CESA年度获奖游戏一览

奖项名称	游戏名称	机种	厂商
大奖	Wii Fit	Wii	任天堂
	怪物猎人P2G	PSP	CAPCOM
优秀奖	Wii Fit	Wii	任天堂
	超级马里奥银河	Wii	任天堂
	任天堂全明星大乱斗X	Wii	任天堂
	鬼泣4	PS3/Xbox 360/PC	CAPCOM
	勇者斗恶龙4 被引导的人们	NDS	SQUARE ENIX
	不可思议的迷宫时之探险队/暗之探险队	NDS	Pokemon
	马里奥聚会DS	NDS	任天堂
	怪物猎人P2G	PSP	CAPCOM
	如龙见参！	PS3	SEGA
	雷顿教授与恶魔之箱	NDS	LEVEL5
	实况足球2008	PS2/PS3/Xbox 360	KONAMI
最佳销量奖	Wii Fit	Wii	任天堂
全球奖 日本作品部门	Wii 第一次接触	Wii	任天堂
全球奖 海外作品部门	吉他英雄3：摇滚传奇	PS2/PS3/Xbox 360/Wii	Activision
特 e奖	使命召唤4 现代战争	PS3/Xbox 360/PC	Activision

Destiny Links
デスティニーリンクス

命运连锁

NDS RPG ●BandaiNamco ●2008年冬 ●人数/价格未定 ●日版

↑被大海围绕的大陆，游戏就是在这篇大陆上展开的。

本作背景是一个有着神秘机械文明的世界，玩家要扮演冒险者解开“发条文明”之谜。“交流”这个要素在本作得到了强化体现除主角外，游戏中还有被称为フレンド的NPC。玩家可以通过无线、WIFI等手段进行互动。战斗中还可以雇佣强力的佣兵来达到作战目的。

↑岛的中央耸立着巨大的发条，主角一行的目的就是对其进行探索。

↑游戏基本上还是传统RPG,相信诸位都能够很快上手。



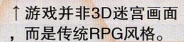


不久前世嘉公布的神秘RPG终于现出真身了。在这款名为“七之龙”的游戏中，世界上的大部分地区都被强大的龙族占据，而造成这种现象的罪魁就是神秘的フロワロ花朵。主角一行的目的是根绝フロワロ花朵，拯救人类。游戏无论是人设还是战斗画面上都有着明显的《世界树迷宫》的影子，而事实上，本作确实与《世界树迷宫》有些渊源：《世界树迷宫》系列制作人新纳一哉、《梦幻之星》系列制作人小玉理惠子以及广受好评的资深音乐制作人（曾负责世界树系列的音乐）古代佑三都参与了本作的制作。可以说本作是集世嘉最豪华的开发阵营开发的诚意之作，品质当可让人放心。





↑游戏并非3D迷宫画面，而是传统RPG风格。

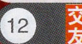


→这种风格《世界树迷宫》FANS一定不陌生。



七之龙

NDS RPG ●SEGA ●2009年预定 ●人数/价格未定 ●日版



RESISTANCE
RETRIBUTION



抵抗

PSP
ACT
●SCE ●2009年春
●人数/价格未定 ● 美版

画面足以让人惊艳的《抵抗 惩罚》官网已经开通。虽然目前官网并没有公布明确情报，但从其发售信息上基本已经确定本作将会同时推出UMD版及PSN下载版。游戏采用第三人称肩后视角，依旧以射击为主，武器种类丰富多彩。游戏中运用大量电影化特写，场景特效和细节相当出色。本次TGS提供了试玩，据试玩过的人评论，本作的手感相当流畅自然——不过有一点非常让人在意，就是视频中的画面（也就是我们现在看到的图片）是经过优化的，实际画面比图片略逊（当然，“尚在开发”的牌子还没有摘掉）。游戏制作者透露本作游戏进行将采用任务制，目前已制作了二十个以上的任务。目前游戏已接近完成，发售为时不远。

美式射击游戏典范！









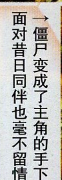
不死骑士

PSP
ACT
●TECMO ●发售日未定
●人数/价格未定 ●美版

为报灭国灭族之仇，将自己的灵魂出卖给恶魔，从而得到复仇的力量——这就是此游戏的故事背景。在TGS展上，TEMCO公布了一段相当让人振奋的游戏视频。主人公是一位与恶魔结约的男子，有着夺去生人性命，将其变化为自己操纵的僵尸的能力。玩家要做的，就是利用主角的能力将来犯的敌人转化为自己的手下，从而实现复仇的目的。可惜的是本次只公布了一段CG，并没有实际的游戏画面出现，所以游戏系统、操作都还是谜，请关注我们的追踪报道。



←主角能够利用暗黑的力量将敌人变为顺从的僵尸。



→僵尸变成了主角的手下，面对昔日同伴也毫不留情。





←视频自始至终都没有给出主角的正脸，让人更加期待。

借助暗黑之力复仇！



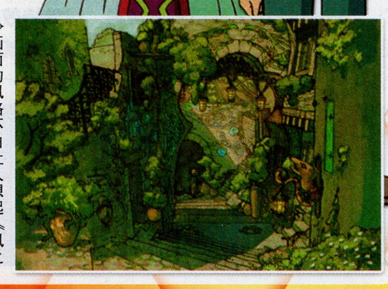


显示与梦境的交织！

NDS 二之国

RPG ●LEVEL5 ●2009年预定
●人数/价格未定 ●日版

少年意外一个奇妙的世界，在这里，熟悉的人们都以一个新的面貌出现，比如隔壁饭店的老板娘都变成了沙漠的牛女王……这剧情和画风让你想起什么吗？宫崎骏？没错，这款的RPG正是由宫崎骏所在工作室STUDIO GHIBLI负责美工，音乐更由号称“宫崎御用音乐制作人”之名的久石让大师执掌。加上目前公布的游戏画面和剧情，看来本作必将是一款”宫崎风”十足的童话了。



→画面的风格不由让人想起《风之谷》和《千与千寻》。

危难之时见真情！

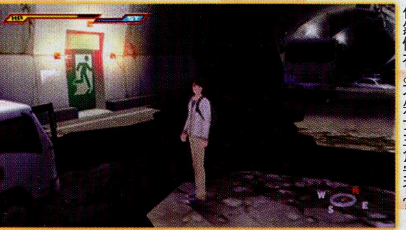


PSP 绝体绝命都市3

AVG ●IREM ●2009年预定
●人数/价格未定 ●日版

以地震灾害为背景的生存探险游戏《绝体绝命都市》最新作将在PSP上亮相了。本作舞台是一个岛屿城市，主人公在岛上遭遇大地震被困。玩家要控制这一对情侣逃出生天。

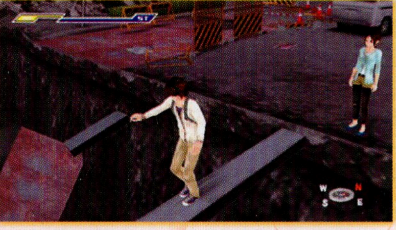
本作采用了耐受力和心理压力相互影响的新系统，遇到恐慌等情况时压力会上升导致耐受力（HP）下降，压力则可以通过休息、安抚等下降。女主角的歌声将是本次的重要要素之一。用歌声去抚平人们心中的伤痛吧！



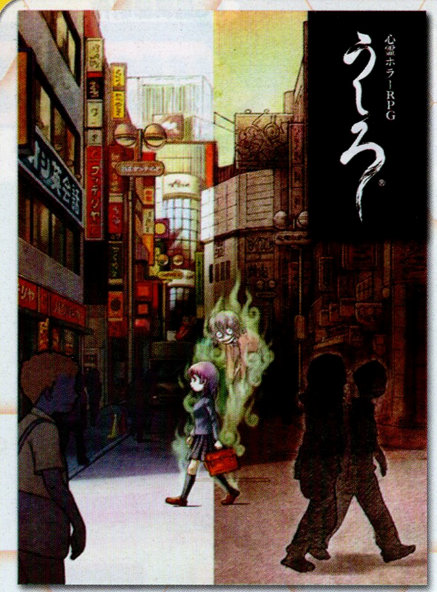
←不仅两人可以同行，单人探险仍然健在。不知女主角安否？



→大楼倾斜汽车从天飞降！背后的火舌正在威胁着男女主角的安全。



←某些时候，右上角HP旁边的紧张度会大幅度提高压迫HP槽。



PSP 背后灵

RPG ●LEVEL5 ●2009年预定 ●人数/价格未定 ●日版

在这款被官方定义为“心灵恐怖RPG”的游戏中，玩家扮演的是一名死神族的使者“宇城灵一郎”，以剥夺生命为代价，实现人们的愿望——这就是他的工作。官方宣称，这是一款“拷问生命尊严”的游戏。不知道在如此沉重的题材之下，游戏能为我们展现怎样的主题。

玩家要操纵主角，在通常状态，能够读取人心的“死神模式”以及附身在他人身上，观察、影响对象的“凭依模式”之间切换，推动剧情发展。而一种被称为“フォーム”的人们的邪恶之心实体化的魔物也会不时阻挠主角的行动。



←必要时主角可附身在对象上，但并不能直接操纵对象的行动，只能通过间接手段影响对象的行为。

→平时主角要在城镇内调查事件，聆听人们的内心。路上会有各种各样的“心魔”出来捣乱。

©LEVEL-5 Inc.

PSP 寄生前夜 第三诞生日

ACT ●S-E ●发售日未定 ●人数/价格未定 ●日版

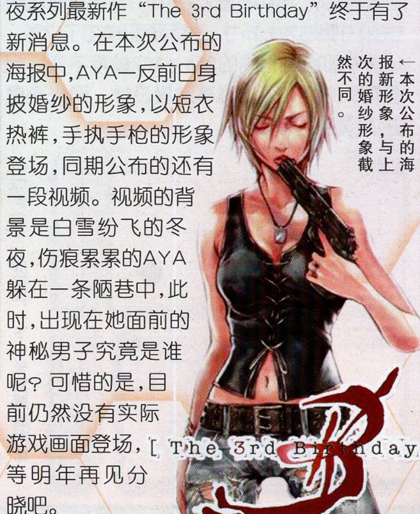


在上次DK Σ 3713发布会上公布的寄生前夜系列最新作“The 3rd Birthday”终于有了新消息。在本次公布的海报中，AYA一反前日身披婚纱的形象，以短衣热裤，手执手枪的形象登场，同期公布的还有一段视频。视频的背景是白雪纷飞的冬夜，伤痕累累的AYA躲在一条陋巷中，此时，出现在她面前的神秘男子究竟是谁呢？可惜的是，目前仍然没有实际游戏画面登场，等明年再见分晓吧。



↑主角AYA身披婚纱出现在教堂中，不过身边并没有其他人？

←此时教堂门口出现了神秘的人影，而AYA的表情看着起来并不很意外？为何她身披婚纱还带着枪？为何她会拔枪相向？神秘人影又是谁？一切都要日后揭晓。



←本次公布的海报新形象，与上次的婚纱形象截然不同。



任天堂发表新型主机DSi 内置双摄像镜头与SD卡插槽

10月2日，任天堂在日本东京举办的2008年秋季发表会上，正式公布了DS的新型号主机DSi，并且预定于11月1日在日本国内先行推出，售价18900日元。

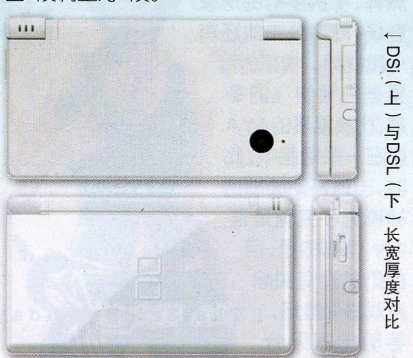
DSi是DS家族继DSL之后的第2款改良型款式，基本设计承袭了DSL的简约风格，更是针对"人手一台"的普及目标加以进化，增强了生活应用与网络功能。

DSi中"i"的含义解释

"i"其实就是代表"我"的英文单词"I"，当然也是Wii中代表各种人"i"的意思。Wii代表"我们"，而"i"就表示我，即"我的DS（My DS）"的意思，同时也代表主机上摄像头犹如眼睛一般的外观特征。

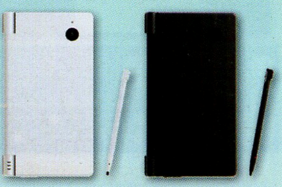
◆规格与造型设计的变更点

DSi的长度和宽度由DSL的133×73.9mm略增为137×74.9mm，厚度由21.5mm略减为18.96mm，重量由218g略减为214g，内置的触摸笔由87.5mm略增为92mm。液晶屏幕的尺寸由3寸略增为3.25寸，显示面积增加了17%，分辨率却维持相同的256×192像素不变，保留原本的单（下）屏幕触摸设计，背光亮度由4段调整为5段。



↑DSi（上）与DSL（下）长宽厚度对比

DSi的电源与无线网络指示灯由转轴右侧移至左侧，新增AC充电指示灯，电源开关由主机右侧移至下屏幕左侧。DSi使用与DSL不同的充电接口和充电器，充电时间由3小时缩短为2个半小时；不过续航时间也因为这个缘故而明显减少，最低亮度由15～19小时缩减为9～14小时，最高亮度由5～8小时缩减为3～4小时，缩水幅度达到了20%～50%不等。



DSi于主机右侧新增SD卡插槽，移除了下方原有的GBA卡带插槽，也就是说新型号主机不支持GBA游戏以及使用到GBA卡槽的周边。任天堂方面表示今后将采用DSL同DSi并行贩卖的方式，来满足有需要GBA卡带插槽功能的玩家。

DSi的喇叭也进行了改良，提供更佳的音质与音量。音量调节器由主机前方移至左侧，由滑杆式改为按键式。耳机接口采用相同的设计与配置，内置的麦克风略向右移。除L/R键比较突出外，其余按键无显著变化。DSi还强化了Wi-Fi无线网络联机的安全性，在保留安全性较低的WEP加密功能基础上，新增安全性较高的WPA/WPA2加密功能，支持Buffalo的"AOSS"与NEC的"舒适无线启动"无线网络上网简易设定功能，搭配DSi专用软件时可支持高速联机模式。

DSi预定11月1日在日本国内率先上市，按照惯例欧美地区则会稍晚一些时间上市。首批将推出消光色泽的白与黑两种配色，价格为18900日元（折合人民币约为1280元），比DSL首发价格的16800日元（折合人民币约为1140元）高出了12.5%，这也是自2004年底DS推出以来第2次随着改版提升售价。

DSi/DSL规格对比表(表格)

硬件参数	DSi	DSL
屏幕大小	3.25寸液晶屏	3.0寸液晶屏
液晶画面	ＴＦＴ彩色液晶（最多表示26万色）	ＴＦＴ彩色液晶（最多表示26万色）
本体大小（折叠时）	长度137.0mm宽度74.9mm厚度18.9mm	长度133.0mm宽度73.9mm厚度21.5mm
	（触摸笔约92mm）	（触摸笔约87.5mm）
使用电源	DSi专用的AC交流充电锂电池	DSL专用的AC交流充电锂电池
重量	约214克（含电池・触摸笔）	约218克（含电池・触摸笔・GBA卡槽）
充电时间	约2小时30分	约3小时
电池续航时间	最低亮度约9～14小时	最低亮度约15～19小时
※因使用不同的软件而异。	低亮度约8～12小时	低亮度约10～15小时
	中亮度约6～9小时	高亮度约7～11小时
	高亮度约4～6小时	最高亮度约5～8小时
	最高亮度约3～4小时	
对应软件	DS专用软件／DSi专用软件	GBA专用软件／DS专用软件
输入/输出端口	DS卡带插槽／SD卡插槽／AC交流电源接口	DS卡带插槽／GBA卡带插槽／AC交流电源接口
	立体声耳机／麦克风接口	立体声耳机／麦克风接口

◆新增双数字摄像镜头 提供多样化摄像功能

DSi内置两个30万像素的数字摄像头，分别位于上盖外侧与转轴内侧，可用来拍摄相片并储存到SD卡中，并且能通过内置的照片软件DSi摄像机进行实时特效与肖像辨识等处理，提供包括替脸部加上合成特效、测量两人脸部相似度、用触摸笔任意弯曲照片、改变面部表情、以及使用触摸笔在照片上涂鸦等众多功能。



脸部合成摄影机 相似度摄影机 弯曲摄影机



表情摄影机 涂鸦摄影机

◆支持音乐播放与录音 提供多样化播放选项

新型号主机内置音乐播放软件DSi音效，可以播放SD卡中存放的AAC规格音乐文件，播放中能使用触摸笔来调节播放速度（可逆向播放）与音量，并且提供消除人声的卡拉OK伴唱功能以及可随音量与波形变化的视觉效果器。使用内置麦克风能够录制最长10秒的音效，通过内置的音效处理功能来进行各种变化与合声，享受制作音效的乐趣。

◆支持应用程序下载安装 网络服务全面启动

DSi内置储存空间（容量未公布），可通过下载方式追加安装各种应用软件，任天堂预定将同步推出网络下载频道DSi商店来对应专用下载软件DSi Ware，下载安装的软件会在新系统端口中以图标选单的方式一一列出。

DSi出厂时会安装DSi摄像机与DSi音效的软件，并预定随主机同步推出可浏览网页的DSi浏览器与支持图片/音效动态记事的软件供玩家免费下载，另将提供免费/200点/500点/800点以上等不同价位的DSi Ware服务。DSi Ware的游戏阵容也将于近期发表，目前任天堂方面已确定将推出活用新主机所具备照片浏览等功能的《DSi脑力小训练之文科篇/理科篇》这两款DSi Ware游戏。

DSi商店的付费机制会沿用现有的Wii点数预付卡，11月以后将改名为任天堂点数预付卡，在Wii平台上进行充值会转成Wii Ware专属的可用下载付费点数，而用DSi主机进行充值则会转为DSi Ware专属的可用下载付费点数。另外为了鼓励用户购买新型号的掌机DSi，任天堂官方宣布凡是于2010年3月以前使用DSi初次登录DSi商店的玩家，即可获赠1000点DSi点数回馈。

◆日本国内将展开第2阶段任天堂专区网络服务

继先前的DS Station的Wi-Fi无线网络服务之后，任天堂将在日本关东、中京、近畿等地区的麦当劳店面展开第2阶段的任天堂专区网络服务。玩家只要携带DSi进入服务区域内，相关服务的图示就会以闪烁方式来提醒玩家；DS/DSL同样可以使用该服务，不过每次都必须先下载任天堂专区专用的浏览器软件，而DSi则是已经内置了浏览器软件，无须下载设定即可直接存取。任天堂专区中预定提供地区专属信息服务，DS游戏试玩版/追加下载内容，以及任天堂Wi-Fi的联机服务。

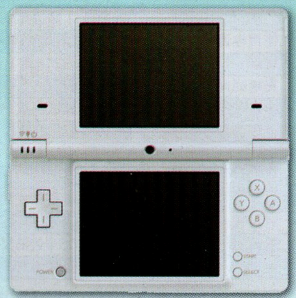


任天堂发表DSi不得岛国民心 一周间股价持续下跌浮云10000日元

就在任天堂2008年秋季发布会结束的第2天，日本股市10月3日的收盘报表却出现了一片萧条的景象。由于受到上个月美国金融界出现严重经济危机的影响，日经平均股价的跌幅达到了1.94%，任天堂更是大跌6.96%，索尼方面则略跌了0.33%。



VS



十一期间任天堂股票走势

日期	股价（单位：日元）	跌幅
10/6	33800	-8.03%
10/3	**36750**	**-6.96%**
10/2	39500	-3.65%
10/1	41000	-5.53%
9/30	43400	-3.98%

与此同时，在日本雅虎上举办的“PSP-3000和DSi，谁更有魅力?”的网络问卷调查中，PSP-3000以超过半数以上的得票压倒性地战胜了DSi，为10月16日的首发赢得了先机。

PSP-3000和DSi，谁更有魅力?

DSi	10625票	33%
PSP-3000	17012票	53%
哪个都无所谓	5077票	16%

可以看出，股票投资者及广大玩家不同程度均表现出了对DSi的失望之情。



世嘉推出具有游戏功能的MP4 Sega Vision意欲重回硬件市场?

本月初的时候，多家国外网站报道世嘉将于2009年发售一款便携式媒体播放器Sega Vision，除了视频播放功能外，这台机器还拥有游戏功能、收看电视、阅读电子书、播放音乐和录音机等诸多用途。

RPGsite网站随后向世嘉美国分部询问了该消息的真实性并很快得到了证实，世嘉官方发言人称Sega Vision是确实存在的，但是世嘉并不打算通过其重新进入掌机游戏市场与任天堂和索尼展开竞争。该名发言人表示，世嘉目前正在全力致力于第三方游戏的开发，偶尔也会有些非游戏的产品，Sega Vision仅仅是一款附带有游戏功能的MP4播放器，而并非新型的游戏用掌机。

RPGsite通过进一步分析后认为，Sega·Vision似乎不是由世嘉独自开发的设备，而且这台机器所支持的游戏也只是类似手机上简单的Java游戏。由此看来，世嘉现在仍然不打算重新进入竞争日益激烈的游戏主机市场，他们目前专注于第三方软件开发和发行商的地位，并且游戏开发与发行业务也开始渐有起色。



用独立的眼光观察业界的动态

不出所料，DS的改进型号在外界的猜测声中终于闪亮登场，一时间叫好者有之，不屑者亦有之。那么，下面来听听编辑部众小编对DSi的个人看法吧。



面对任天堂新的DSi，你会选择购买吗？

DSi虽然公布了，但是我觉得这个新机型的功能未必会那么好。首先先说这个摄像头，PSP的摄像头虽然是外设，但是130万象素还说得过去，至少平时还是可以拍一些图片用。DSi的摄像头只有30万，虽然说任天堂会针对这个设计出一些游戏，而且可能会比较有意思，但是这个象素实在是太低了，似乎也只能用来玩游戏了……

GBA卡槽的取消有利有弊。GBA卡槽到目前为止的用处不算太大，玩GBA游戏方面估计以后可以通过SD卡实现，但是部分游戏的联动受了影响，比如口袋妖怪，设计成在下面插卡会出现一些怪物，而且可以把GBA卡带里的导入DS，取消GBA卡槽无非带来了一些不便。除了联动，再有就是像吉他英雄这种需要专用控制器的游戏，也无法使用了。

上期我预言的DS改进型号果然成真了，而且i和2的发音也很接近（笑），不过倒是没想到任天堂这次会反其道而行之扩大掌机的尺寸，当然肯定要比最初型号的DS小就是了。可是——画面分辨率居然维持原样！？这样变大后的液晶屏幕便没有多少实际意义了，还是说，任天堂的本意就是让我们领略更天然的马赛克效果么……

而更让人感到意外的是，DSi专用电池的续航力大幅度缩短，最高亮度下的游戏时间仅为3～4小时。虽然不是所有人都会把亮度调至最高，但最低亮度连10小时也坚持不了却很成问题（我每年坐火车回老家至少要10个钟头）。对于早已入手DSL的我来说，这款机器的诱惑力甚至还不如一款新颜色的主机。顺带吐槽一句，取消GBA卡槽的设定让我的G6L烧录卡泪流满面（尽管早就猜到任天堂会对烧录卡下手了）。

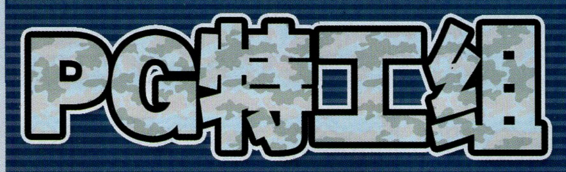


老实说这次的DSi真的雷到了我……其实样子还好，摄像头30万像素显然不能派上实际用途，估计是用来作为一种新的人机互动媒介，没什么大问题。只是我看到机器又变薄了，轴部位重新设计了吗？为什么我隐隐地看到一个“断”字浮现在上面……此外，对于游戏的支持也是个问题，虽然兼容DS游戏，但DSi的独有游戏应该会逐步成为主流和重点吧。可是我们得到一个很不爽的消息：DSi游戏是有分区的……估计想要玩到称心的游戏还要等相当一段时间。本次，除了对抗烧录卡之外，DSi推出的主要目的是强化网络功能，提供类似网店的服务，这也是游戏市场的趋势，此举算是赶上了潮流。不过既然这样，问题就来了：今后的游戏里会不会出现只有付费才能享受到的内容呢？比如花钱买升级，开启新副本，买新衣服什么的……一切都等出了再说吧。

历史上有着事不过三的真理，相信这次的DSi应该是改良机种的“最终进化版了”。地位应该等同于GBA时代的GBM，虽然华而不实的产品，但同样可以理解为DS时代向DS2时代过度的一个跳板。一狼个人的看法是，DSi的观赏性大于实用性，今后短时间内恐怕不会成为市场的主流，相信一年以内仍然还是DSL的天下。就国内而言，新主机刚推出直到烧录卡成功破解的这一段真空期内应该对市场影响不大。同样，已经废除了GBA端口，今后DSi要通过何种途经来向下兼容GBA游戏仍然是个问题，毕竟DS再怎么改变也比不上PSP的模拟器功能。

当然，DSi今后是否能推出神游版相信也是广大玩家非常担心的问题，不过根据任天堂一贯的作风，神游推出iDSi也只是时间的事情。推荐已经心动的玩家最好在第一时间入手，要不就等神游推出行货再买也不迟。





为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。文／严俊

第11回 这次的话题 熬过了一个糟糕的假期，PSP3000待发与DSi闪电发表，使得2000型主机与iDSL双双无人问津，各容量M2记忆棒再度下调，烧录卡行情几乎崩盘，豆渣时代已经来临了。

南昌地区市场动态

国家法定节假日改革，今年的十一黄金周首次较往年提前了两天，坦白说今年的买卖算是砸了。别说平时就冷冷清清的电玩市场，连原本热闹非凡的年度庙会也歇了菜，让人感叹这人到底都去哪了？国庆期间的业绩实在是不敢恭维，回头想想也勉强可以赖一赖茅坑吧。一是3000型主机欲出未出，加上2000型的价格又不太合理，到这个节骨眼上稍微懂一点的玩家都不会选择2000型，淘汰机型而且不便宜，完全没有购买的理由。二是任天堂闪电发表了DS加强机型DSi，而且距离发售日仅仅只有一个月的时间。卖店是彻底傻眼了，手头的iDSL本来就卖的不好，这么一来就更没人要了。对此俊叔的第一反应就是破财消灾，降价抛售是唯一的活路了，越快越好。不过遗憾的是，即便如此也没有收到什么效果，天杀的老任。

骂完了街还是稍微分析一下DSi吧，其中最大的变化就是增加了双摄像头，特别是与之互动的游戏非常令人期待，不过由此而生的疑问是老机型也可以玩吗？如果出现大量DSi专用新作，肯定会遭到老用户的抗议吧，而且仅仅30万象素的摄像头也实在是寒了点。屏幕加大是最实在的改进了，除此之外追加SD卡插槽和音乐播放功能，至少对我们来说是多余的，删除GBA卡槽也无关紧要。价格方面折合RMB是1200左右，神游方面暂时没有行货版的消息，不过相信一定会引进的。另外，和PSP3000发表时一样，已经有部分玩家开始变卖手中的老机型。当然了，DS肯定没有PSP那么好脱手，卖店的收购价格自然是压了又压，不过有的玩家还是抱着当一个算一个的心态。



广州地区市场动态

近来广深两地的商家们谈论最多就是3000型主机，而DSi连一个字也没有提过。就在发稿当日，PSP3000可谓是悄然进入国内市场了。悄然就是没有大张旗鼓的去炒作，虽然不象当年2000型上市时那么廉价，但和现在2000型的行情相比也绝对不算贵。因为涉及到商业机密，在此不方便报出具体数字，只能说比2000型某些颜色要便宜很多。初期到货数量有限，现阶段还是以预订的形式出货。玩家最关心的破解问题，暂时还没有明朗化。有小道消息说国内某家曾经给SONY代工的工厂掌握了破解的技术，不过截止到发稿日还没有听到哪家卖店有出售破解版3000型主机的消息。



国庆期间，2000型特别是彩色系主机涨到了无耻的地步，虽然零售店甚至玩家都在质疑，淘汰机型凭什么涨价。但行情还是惯例般的上扬了，几乎把卖店的黄金周给毁了。节后各个彩色款都有了10-30元不等的降价，除了粉红色依然是天价在上。其中深蓝色是最廉价的，相对来说比较受欢迎，但黑色并没有明显的变化，说白了就等于是涨价了。限定版方面，战神同捆机的行情又有少许下调，象这种机器今后只会持续走低，已经没有任何利好空间了，对于卖家来说是卖一台轻松一台。

上海地区市场动态

上海市场的2000型行情与上期几乎相同，进价最低的黑色和深蓝色店头报价1430元和1450元。粉红色这类天价主机依然是1600元不变，其他各颜色款的均价是1500元。之前有提到战神同捆版实际已经降价，不过上海市场并没有及时响应，依然是报价1650元。卖店肯定还有一些以前的高价屯货，价格下不来也很正常。记忆棒的行情，日前有一次比较明显的下调，现在M2级别高速卡已经在市面上普及开了。其中4G报价是120元，主流的8G棒继续降价，现在的店头报价是200元，性价比很高。另外8G原棒的报价也十分诱人，仅仅只需要不到400元即可拿下，也不失为一种选择。天价上市的16G棒终于开始跳水了，从面市初的580元直降至500元。当然了，这个价位依然是偏高不少的，仍有颇足的水分可榨，玩家不妨再等一段时日。



iDSL面临下个月就将作古的命运，卖店似乎一点都不着急，1100元的报价依旧钢钢的。而且市面还有一些日版主机出售，比如行货没有发行的玫瑰红等等，店头报价是1150元。至于销售情况如何我想就不用多说了，大家都心知肚明。烧录卡方面，也不知是怎么了，各大一线品牌争相恐后的把自家产品出成豆渣价，莫非是打算捞最后一票直接转做对应DSi的新产品吗。

无论出于何种理由，总之TT(简装版)和AK2两大品牌卡都先后降价至零售价一百元左右，至于伪R4早就是这个价位了。和以前的价格比较一下，不难想象厂商从头到尾赚了多少暴利。

北京地区市场动态

2000型行情方面，最畅销的黑色主机零售价是1380元，与上期持平，其他的颜色略有波动。其中粉红色的报价是1550元，虽然比较上期稍涨20元，但价位依然算是合理的。不过陶瓷白也涨到同等身价就有点离谱了，剩下的款型基本上都在1430元到1480元之间。有的卖店开出了深蓝色1350元的超低报价，不知是不是在搞促销活动，总之这个价位几乎是零利润的，可能配件方面会稍微找点平衡吧。记忆棒方面，M2系列卡4G报价115元，8G同样是200元，16G则要比上海市场高出50元。另外8G原棒也有销售，价格是430元，由于进货渠道不同等因素，各地价格有一些出入属于正常范畴。

iDSL报价1050元万年不变，哪怕是即将下市也一样。烧录卡方面TT(简装版)已经降破了百元大关，不过市面上的标准版依然要贵一点点。原本号称即时存档的DSone勉强占有一席之地，不过随着几个大牌子疯狂降价也算是彻底淹没了，俊叔打个不太恰当的比方:在豆渣面前一切都是渣。最后，TF卡方面依然是老行情，1G45元、2G70元，当然不排除有的卖店已经跟进到了最新行情了。坦白说2G卡的进价比1G零售价还便宜一些，诸位能砍就砍，我相信2G砍到50元是没问题的。

各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关	◆广州地区PSP相关	◆上海地区PSP相关	◆北京地区PSP相关
PSP2000(黑):1380	PSP2000(黑):1330	PSP2000(黑色):1430	PSP2000(黑色):1380
PSP2000(彩色):1450	PSP2000(彩色):1400	PSP2000(白色):1550	PSP2000(粉、白):1550
PSP2000(粉红):1550	PSP2000(粉红):1480	PSP2000(彩色):1500	PSP2000(彩色):1430-1480
PSP2000(古铜):1520	PSP2000(深蓝):1350	PSP2000(粉红):1600	PSP2000(古铜):1530
PSP2000(深蓝):1400	PSP2000(古铜):1480	PSP2000(深蓝):1450	PSP2000(深蓝):1400
4G组棒:120	4G组棒:110	4G组棒:120	4G组棒:115
8G组棒:200	8G组棒:190	8G组棒:200	8G组棒:220
◆南昌地区NDS相关	◆广州地区NDS相关	◆上海地区NDS相关	◆北京地区NDS相关
iDSL:999	iDSL:1050	iDSL:1100	iiDSL:1050
R4:95	R4:100	R4:110	R4:100
AK2:100	AK2:95	AK2:100	AK2:100
DSTT:100	DSTT:90	DSTT:100	TT:95
TF1G:35	TF1G:35	TF1G:45	TF1G:45
TF2G:50	TF2G:50	TF2G:60	TF2G:70

神啊，保佑我中张盟卡吧，周围米有人联机啊，TAT。
女，18岁，浙江省诸暨市诸暨中学，QQ411312134
浙江 周晨亦 交友



↑→本作游戏中的画面,给人神秘的感觉。

御剑的工作间内发生命案!

第1话 事件公开

第1话的关键人物 优木诚人

拥有着爽朗笑容的实力派检察官,经常参加体育运动,不知道这是否对他在法庭上的精彩表现有影响,不过确实在法庭上相当的活跃。视御剑检察官为自己的对手。

逆转检事

NDS AVG ●CAPCOM●2009年春 ●1人/未定●容量未定

向天才的检察官御剑怜侍发出挑战的神秘案件终于浮出了水面,案发第一现场竟然是御剑的工作室内,在案发当夜潜入工作间的这个神秘男人到底是谁?来这里要干什么?本次将会为大家呈现游戏中的一些重要点,第1话中的对案情至关重要的一些主要登场人物和案件中的一些主要剧情和线索、为了解决案件而必备的如何控制检察官御剑进行破案的一些方法等等,下面就奉上详细报道。

搜查中的重要点 之一

案发第一现场 线索尽露无疑

搜查的第一部是从案发现场查找证据开始,不要漏过任何一个可疑的地方,只有将所有的线索全部理清才能顺利进行。

看似平常却隐藏着疑点

搜查可疑的地方将证据完全网罗

→在本作中搜查证据时需要留心每一个细微之处。

↓潇洒的出现在案发现场的优木检察官,似乎有话对御剑说。

杀人现场是御剑的工作室



→案件发生后,马上进入了案件的搜查,与御剑一起开始调查的还有系锯警官。

↓案件阴暗的画面,怎么看怎么那么让人毛骨悚然。



挑战本案的二人组



主人公 御剑怜持

天才检察官,曾是一个冷酷的人,现在为追求真相而努力。

系锯圭介

担当事发案件搜查职务的刑警,虽然笨但是非常勤奋。

下面将介绍本作的精要处

本作是以逆转裁判系列的人气主人公御剑怜持为主角的推理解迷游戏,与搜集证词和证据进行探案解迷的逆转系列一样,本作也需要在现场进行搜查,而且还加入了新的要素。

与搭档一起协力破案是本作的一大新奇处



→除了与搭档一起侦查案件的真相外,还可以与游戏中登场的其他人物一起协力破案。

←如果玩家的推理正确并且证据与现场的情况确实吻合，就会进入下个剧情。

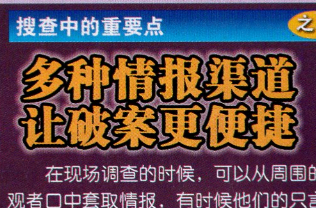




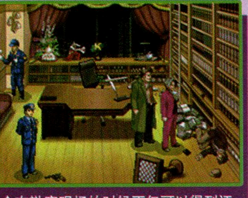
如果证据确实无误的话 剧情就会进入下个环节

搜查中的重要点 之二

多种情报渠道 让破案更便捷



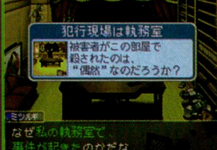
在现场调查的时候，可以从周围的旁观者口中套取情报，有时候他们的只言片语都会成为游戏中能否顺利破案的关键。本作中更是有新指令对应情报的搜集，让破案更加便捷。



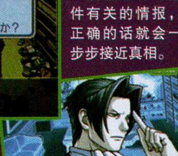
↑在勘案现场的时候不仅可以得到证据，还有很多其它情报。



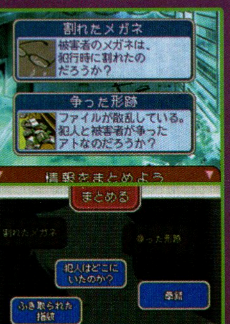
可以利用新增加的情报搜集指令找出问题点



←搜集所有与案件有关的情报，正确的话就会一步步接近真相。



→要利用这个新加入的情报搜集指令，必须掌握两个以上的情报要点，并且多多易善。



搜查中的重要点 之三

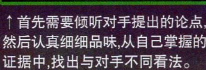
拿出手中证据 大声的驳斥他

当案件的侦查进行到一定程度的时候，就会出现不同意见的家伙来和你叫板，这时就会发生对决的场面。这种对决的场面和逆转裁判系列中的"询问"差不多，当对手趾高气昂的时候，玩家可以拿出手中的强力证据驳斥他。



向虚伪挑战 去寻找真相 没人能阻挡 正义的步伐

↑首先需要倾听对手提出的论点，然后认真细细品味，从自己掌握的证据中，找出与对手不同看法。



谈话中发生大辩论 形势严峻令人紧张



针锋相对决不妥协 引发玩家的大智慧

本作中神秘登场的美少女大公开

新作速报

她的名字

一条美云

在本刊4月份进行的初期报道中，曾经揭露过本作中将会登场的神秘美少女，她的名字就是一条美云，下面将详细介绍。

她居然是一位江洋大盗

自称喜欢挑战，经常在热闹繁华的地方和高耸的场所下手的神偷，经常在案发现场出没的她与御剑好像有什么渊源。



什么什么什么什么什么什么什么什么什么什么什么什么





■责编/疏莱汁

北欧战神传 罪孽背负者

NDS RPG ●SQUARE ENIX●2008年11月1日 ●1人/5040日元●容量未定

本作是以描写人与神的故事为主的《北欧战神传》系列的第3作，地图上的高战略战斗系统是本系列的最大特点，本作中可供玩家使用的战术更是大大增强，下面就介绍一些重点要素。

各种要素对战斗都影响重大!



←在上屏幕中的角色状态有三点在战斗时会受到辅助魔法的影响而发生变化，玩家可以从下屏幕中选择需要添加的攻击魔法，AP的数值越高，可以加入的魔法数量就越多，所以AP是关键。

魔法的使用

在想要使用魔法的时候，从画面的指令菜单上选择“魔法”一栏，确定后就可以在地图上使用魔法了。但是，在地图上使用魔法的时候还受到一个选项的制约，那就是AP值这个新要素，越是威力强大的魔法，在发动的时候消耗的AP数值越高，在关键时刻，魔法可以一举扭转败局。



←魔法的使用分单体魔法和范围魔法两种，威力强大的范围魔法消耗的AP数值也相当的多。

技能的使用

与魔法的发动一样，在使用技能的时候，需要先在地图的菜单中选择；本作中的技能种类多样，既有可以在敌人进攻时发动的“挑发”，也有可以潜到敌人背后发动的“迂回”，使用这些技能，可以在适当的时机让玩家占据最有利的位置，从而对战斗的结果产生影响。不过，与魔法一样，威力越大消耗的AP值也越高。



道具的使用

在本作中，可以使用的道具并不像魔法和技能一样那么丰富多彩，不过有一点它们确是一样的，就是使用道具的时候也必须消耗AP数值。不过，如果技能和魔法使用的十分娴熟，将威力发挥的时候，基本上就不必使用道具了。

AP的回复方法公开!

AP的数值可以自由回复，待机时回复量最大，进行魔法或技能攻击后回复量会则会大幅减少。



←为了得到更多的AP，有时待机也是一种选择。

不受欢迎的恶魔术士

在阿尔特利亚国内进行冒险的时候，会遇到各种各样的人，但是并非所有的人都会成为玩家的伙伴，这也是本作的一大特点，根据剧情展开的不同，玩家不但会与有些角色失之交臂，有时他们还会成为玩家的敌人。这次为大家介绍的丽萨洛特就是这样一个性格多变的奇妙人物。



↑被祖国抛弃的她，心中充满怨念。

丽萨洛特
（声：久鸠志穗）

性格比较任性的魔术师，曾经凭借天才般的能力，侍奉于阿尔特利亚宫廷御用魔术师集团，但是由于某个事件而被流放。因此对阿尔特利亚充满了仇恨，但对自己的恩师充满敬意。





→这是异常状态中的人物，下方屏幕中有记号的人是受到异常攻击的角色，上屏幕中左下角中显示的则是角色中招的具体情报。

地形效果要十分注意

在主人公们进行战斗的地图舞台上，战斗会受到地形效果的影响，在有些特殊地形上不能待机，要特别注意，而在技能中也有移动力上升和使地形效果消失的装备存在，要十分注意。玩家可以利用这些技能进行适当的战术部署。

地形 1:雪原 ➡ 速度降低


←雪原地形上，会使玩家的移动力大幅度下降，通常情况下移动力为3格的时候，在雪中的移动力则会锐减为1格左右，如图中所示。

地形 2:毒沼 ➡ 全身中毒


←在左侧插图中，凹进去的部分紫色区域就是毒沼了，一旦玩家控制的角色进入毒沼，则会立刻进入强制待机并不断损失HP。

地形 3:火山 ➡ 受到伤害


←火山地形是被岩浆所包围的危险地带，一旦玩家踏入了比周围的颜色更深的赤红区域，马上就会受到强大的自然伤害，损失HP。

异常状态令战斗陷入泥潭!

在游戏进行的过程中，玩家会根据所在地形的不同而陷入异常状态，根据异常状态的不同，有时玩家甚至不能进行战斗，使用装备和道具都可以防止这种状况的发生。



←图中的道具"女神之羽"是一种依靠牺牲伙伴的生命来换取战斗力大幅上升的超级道具。

对，我就是未来的美女大画家！

□文责／零羽
□美编／和生活死磕



↑采用了3D技术绘制的人物CG，表现出了贝莉露成熟的一面，与动画版的人设有着鲜明的对比。

自称身高为155cm(算上了靴子与帽子……)，并且还四舍五入为160cm！

CV:千叶沙子
年龄：18岁
身高：148cm
体重：38kg

这就是我！
贝莉露·贝尼特哦!!
Beryl Benito

TALES OF HEARTS

心之传说

NDS RPG ●NBGI●2008年12月11日 ●1人/6650日元●容量未定

拥有着一副孩童面孔、自称为天才的少女。贝莉露的最大梦想便是能有个高个子，以及成为受人敬仰的宫廷画家。

全新角色的各种资料以及“所马”武器系统大公开！

以“与心灵相会的RPG”为主题的传说系列的最新作——《心之传说》的第2弹报道登场！游戏中，玩家将会以主人公神谷·美迪欧莱特的身份，在拥有着两个月亮的神秘世界中进行壮大的冒险。还有，本作的冒险舞台并不仅仅只是表面的现实世界，还有上次报道中已经介绍过的“心之迷宫”。在这个“心之迷宫”里，也会出现普通RPG游戏的迷宫中常见的各种怪物。

本作的特点概要

拥有着美丽的地图场景，使用着手动操作模式的战斗系统等《传说》系列经典特色仍然会继承到本作中。除此之外，本作还采用了CG动画与卡通动画融合的新模式。



CG动画画面



卡通动画画面



双风格的动画带来不同感受

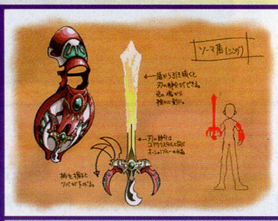
同时拥有CG动画与卡通动画的本作中，同一名角色在两种技术下的表现也会截然不同。

连接人与人内心

主人公的所有武器大公开！

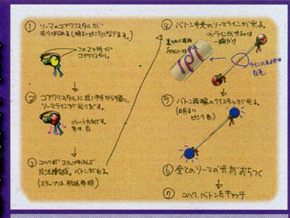
下面将为大家介绍的是，游戏中主要的几名主人公所使用的所马武器。玩家们只有灵活掌握每人武器的特长，才能够轻松的将魔物消灭。

男主人公神谷专用的所马武器



神谷从祖父那里继承的武具，简单来说就是一套片手剑套装（配厝）。

女主人公琥珀专用的所马武器



通常状态下，戴在琥珀左脚腕上的饰物。魔法类型的所马武器。

主人所制定的原创认证代号是……

Kunzite

外表只有20岁

CV:喰田ほづみ

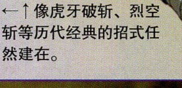
年龄:2000岁以上

身高：193cm

体重：77kg(除去装甲)



↑贝莉露身高虽然有限，但却能画出比自己还大的彩虹……





←↑像虎牙破斩、烈空斩等历代经典的招式任然建在。



古次伊德

由机械构成的身体、没有任何面部表情的古次伊德，是个为了守护某人，而一直“生存”了2000年以上的守护战士……

的神秘武具“所马”究竟是！？

促进人与人相互理解的所马之力

所马环是一种特殊的能力，其以装备者的心灵为媒介，形成一个特殊的“网络”，来获得增加对他人理解的能力。另外，通过所马环还会引发特殊的事件。

神秘的所马环会引发怎样的特殊事件呢？



侵入他人的内心！SPILL RING！！

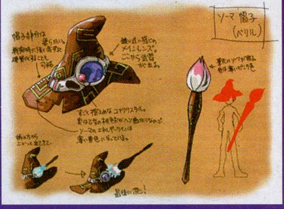
当拥有强大的意志力或是特殊的法术时，就能抵抗他人的入侵了。



心之迷宫

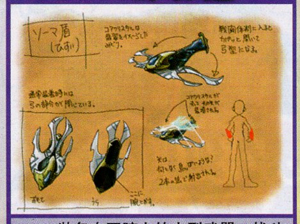
人们内心的思域迷宫。在这个与现实完全不同的世界中隐藏着神秘的心之力量！

贝莉露专用的所马武器



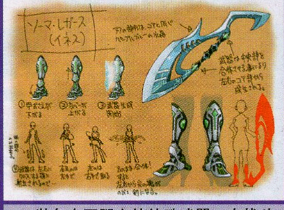
帽子型的武器。在帽子上的镜子里，内藏有毛笔状的魔法系武器。

西斯专用的所马武器



装备在双腕上的小型武器。战斗时将会变成弩状武器，进行射击攻击。

伊内斯专用的所马武器



装备在双腿上的特殊武器。在战斗时可以合体成为一把巨大战斧。

古次伊德专用的所马武器



装备在臂部上的装甲型武器，在战斗时前端会身处钢刃的长剑。

キミの勇者
KIMINO YUSHA

你的勇者

NDS RPG ●SNK●2008年10月23日 ●1人/5040日元●容量未定

《你的勇者》是一部讲述以星之勇者旺达为首的10名同伴在浮游大陆“米迪亚利亚斯”进行冒险的故事。其中，玩家在进行游戏时，每话都会像读故事书。另外，战斗时玩家是选用由4名角色组成的队伍来进行的。除了普通的攻击技之外，4名角色还可以使用协力型的连续攻击，以及每名角色固有的很有魄力的、能够将敌人一击必杀的“觉醒星技”。



十名性格各异的同伴与你共同进行冒险！

本作游戏封面LOGO上的小钥匙非常醒目。与这个图案对应的是随本游戏限定版附赠的小册子，喜欢的玩家千万不要错过哦~

性格各异的同

下画面

行けば、わかるってことでしょ？
お宝があるかどうかもね。

←图中显示主人公们为了寻找宝藏来到了神殿之中。

种类丰富的各式必杀攻击！

下画面

上画面

上画面

←非常具有魄力的必杀技画面，其威力自然也是惊人的。

爱财如命的孪生姐妹



必杀，觉醒星技！

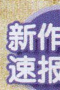
水世界的美人鱼

→图中的人鱼族少女呼唤出了巨大的水流巨刃。同时，屏幕下方的敌方怪物被连续击中二十一次。此画面中的人鱼族少女所使用的便是水龙神的末裔的专用觉醒星技“水之漩涡”。

人鱼小公主

↑生活在大海之中的活泼可爱的人鱼公主来到了陆地上，她将随主人公一起进行冒险。

伴将与你一起冒险！



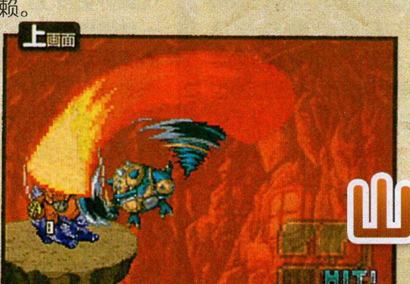




拥有无比怪力的山之王！

擅长工艺以及冶炼技术的矮人族的BOSS(族长)。虽然不善言谈，但其性格温厚，由此深受周围同伴们的喜爱与信赖。

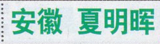
夫人



→号称山之大首领的矮人族族长多兰格也是主人公队伍中的优秀战力之一。其威力无比的怪力能够击倒各种强大的敌人。

山之大首领多兰格

小编，我想结交天下漂亮美眉啊，让我上边角栏吧，一定哦！
男，18岁，安徽省合肥市肥东宏远补习学校，QQ1004065217



交友

游戏品质

心的感受 文的传达

索尼克编年史

有不少闪光点的实验作品



NDS/SEGA
2008年9月30日/RPG/1人

美少女梦工厂4特别版

本作角色设定是系列之耻

NDS/Cyberfront
2008年9月25日/SLG/1人

本期新发现 蔬菜汁

《小熊伙伴》是一款在枯燥的生活中让乐趣"泉涌"的好游戏!

本期NDS的游戏质量明显压过PSP游戏!

索尼克编年史 7

索尼克系列的游戏大多都是以动作著称，但是本作确实一款不折不扣的RPG类型的游戏，**游戏中大量使用了图标指示，这让语言不同的地区障碍减少了很多**。游戏中可以与角色组队，最多4人一起进行战斗，不过画面比较简单。不过，我还是希望以后能出类似索尼克大冒险那样的作品

美少女梦工厂4特别版 8

一款著名的少女育成游戏，将传统的育成游戏要素发挥的淋漓尽致，值得一提的是游戏的背景，玩家将在一个充满魔法的中世纪里体验养育少女的乐趣，所以在日常学习中，魔法的学习也成了一个重要部分，也许还可以体验战斗也不一定哦。**本作的人物设定和以前风格不同，多数人都不认可……**

本期新发现 八房

真衰，玩白金在GTS上换来一只改宠有病毒，结果努力值全乱了。

超时空要塞AF居然可以操纵布利泰铁拳拆战舰……

索尼克编年史 8

索尼克系列的首款RPG(大概……)。风格上非常像《MARIO&LUIGI》系列，同样是3D地图，有解谜要素，同样是手动辅助战斗系统。可以看出本作是很用心的，**无论是系统、火爆程度还是剧情(尤其是对于了解索尼克系列剧情的人)都很不错。虽然在某些细节上仍然有些不体贴**，但总体来时还是一款值得一玩的游戏。

美少女梦工厂4特别版 8

养女儿4代。人设虽然和以前不同，但看惯了还是很不错的，只是触摸功能并没有太大的用处。**话说这次的开篇剧情实在太惨烈了：主角的初恋和魔王大人私奔回老家结婚了，苦苦追寻的最后，被安排抚养初恋对象和情敌的女儿**……而且本次主线真结局居然是○嫁，还有专门的后日谈……实在太太太伦理了啊！

本期新发现 零羽

同样一款《美少女梦工厂》，PSP版绝对强于DS版N~倍……



NDS上为什么还不出正统《机战》游戏的新作呢……

索尼克编年史 7

SEGA的经典ACT游戏，《索尼克》系列的最新作再临……本作中出现的角色数量明显增加，而剧情方面也是更加庞大。**游戏中灵活的利用了DS的机能，通过触摸笔可以更加简便的来控制索尼克的各种行动**。另外，本作还有一个硬性的缺点，那就是游戏的画面仍然不是很理想……

美少女梦工厂4特别版 6

《美少女梦工厂》系列的又一款移植类作品。该作的故事背景发生在类似中世纪欧洲的奇幻世界中……游戏的进行方式等与系列作品相同，都是扮演父亲的角色来养育女儿……**另外，游戏的系统以及画面等各方面都不如同期发售的PSP版的5代**，有条件的玩家还是去玩一玩PSP版吧。

交友 天津 董昊翔 翔武大哥，你打轰龙的技术还有待提高。(零羽作幸灾乐祸状偷笑)
男，13岁，天津市河东区工业大学

熊姬和她的伙伴们的生活

小熊伙伴

NDS/Dimple
2008年9月25日/SLG/1人

这是一款非常难得的育成游戏，各种小动物全部被拟人化出现在游戏中，没有时间表等复杂的行动设计指令，游戏中的角色会自行行动，**另外剧情和角色设计方面都十分萌，**十分吸引人，并且还加入了大量的CV语音，令游戏更加有趣。本作风格清新，操作简单非常适合女性玩家。

萌度满点的培养类游戏，风格非常治愈。**本质上其实还是宠物培养类游戏，不过走2D萌化风格，导入一定剧情要素后，玩起来确实赏心悦目。**游戏系统平凡而简单，容易上手，穿插的各种小剧情也比较有意思，适合在闲暇时拿出来玩玩。不过话说，在公车上玩这个游戏的话，总会觉得感觉怪怪的呢。是吧露琪?

风格轻松，人设可爱的一款小游戏。游戏中玩家所扮演的是小熊的饲养员，而除了主人公外其它绝大部分的角色也都是非常可爱的小动物……另外，本作最大的卖点，**其实就是小熊与其它小动物之间所上演的一个个的搞笑故事。**喜欢此类风格的玩家都可以来感受一下本作，非常不错。

PS2版系列第一作的移植版

侍道携带版



PSP/Spike
2008年9月18日/ACT/1-2人

日式风格十分明显的游戏，**游戏中可以使用的各种武器确实是本作的一大亮点，**除了爽快的战斗以外，本作的剧情设计的也相当精彩，于是，在经过激烈的战斗以后，还可以静下心来，耐心的观看一部有意思的小电影，真是相当的惬意啊。游戏容量虽然不大，但是素质还不错，值得一玩。

虽然大小很不起眼，但素质还是相当不错的。**游戏没有固定流程，自由度、分支都非常丰富，根据主角的行动，会触发各种各样的事件，只要完成各种事件中的主线任务就可以影响剧情。**战斗的手感很飘，但可以接受，刀剑的锻造和收集也为游戏添加了一些收集要素。游戏的时代气息浓重，玩起来颇有意味。

一款以日本武士为题材的ACT游戏。**在本作中，玩家将会扮演一名SAMURAI，来体验武士的生活……**游戏中玩家可以根据自己的判断来选择是帮助弱者，做一名维护正义的英雄，还是恃强凌弱，成为地方霸主。另外，由于操作系统上比较简单，所以本作的爽快感也是十分的高。

移植去年PS2发售的工作室

玛娜传奇 学园的炼金术士们携带版+



PSP/Gust
2008年9月25日/RPG/1-2人

本作是以PS2为基础进行移植改进的。本作中，玩家可以在炼金学园中充分体验一下学习异世界魔法带来的乐趣，人物的人设、画面和音效等要素倒还是其次，游戏的系统方面十分吸引人，**玩家在学园内通过学期的学习研究积累学分，以通过毕业相当的有趣。**可惜本作只能是一个二线游戏。

虽然上次着实被《剑魔学园》雷了一下，这次还是尝试了本作。虽然是移植作，但本作还是有一定素质的，**系统略显繁杂但精巧，战斗初期比较单调，后期则有一定的战略性和难度，**学园风格也比较浓郁。新加入的联机要素算是亮点之一。只是本作许多功能包括战斗语音等，都需要媒体安装才能实现，要注意。

《炼金术》系列的最新作。本作中的游戏系统有很大的改变，从普通RPG的EXP升级制变为了使用炼金道具+AP点数来提升能力的系统。**另外，本作中的语音量也不小，凡是剧情事件时都可以听到各个角色的精彩对白。**不过，美中不足的是，本作的游戏画面实在是有点“寒酸”……

NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受 文的传达

PM5很明显向宅文化屈从了

美少女梦工厂5携带版



PSP/GAINAX
2008年9月25日/SLG/1人

游戏收录了系列4部作品

超时空要塞Ace Frontier

PSP/NBGI
2008年10月9日/ACT/1-4人

本期新发现 《超时空要塞ACE F》中钢管男比战机还猛……高科技真是悲哀啊。

翔武

打通了洛克人9，离人生的赢家又迈出了一大步……

PSP移植《美少女梦工厂5》，而DS只有4代，这就是差距啊。玩家可以根据自己喜好按不同的方向培养自己的“女儿”，达到各种结局。不过本人对这类游戏不太感冒，**但是赤井孝美的画风确实是非常不错**。游戏中拥有大量真人语音，比较有带入感，不愧是从PC上移植过来的游戏啊。

这游戏的档期接得真紧，《超时空要塞F》刚完结不久，它就推出了。本作采用了《高达战争》系列的引擎，并在这个基础上对系统进行了大幅度修改，为了适合《超时空要塞》的设定。**说到设定，这次居然真把三角恋这个要素体现了……实在是太强了**，人物也有不同的技能来突出自己的特点。

本期新发现 DDFF全人物公布，完了又被勾起入手限定版的欲望了……

露琪

做完这期杂志我就打算回老家结婚了……（今次不是误了）

在有4代天广直人灾难性的人设后，5代换回赤井孝美的人设真是美上天了。PSP版除了保留之前PC及PS2版的全部服装以外，还追加了去年最热血的G社动画《天元突破》里阳子和尼娅的角色服装。时至今日，我家的女儿已经到了穿的无论是性感装还是兔女郎服，管家都会哭着说“太刺激了”的地步(-v-)。

4月人气动画超时空布娘传说F才刚完结，本月游戏版又借着尚未褪去的动画热潮趁势发售。打了几个任务，感觉就是超时空要塞版的GBU，GBU的系统基本都有，多了一个唱歌，场景还很大。游戏界面做得非常漂亮，已经成为系列象征的机体三段变形也很流畅，总体来说是近期PSP上不可多得的上乘佳作。

本期新发现 土星版月下最高，全图鉴完美攻略中……不过记录居然无故丢失……



一狼

世界毁灭其实是款非常不错的作品，细节方面非常体贴。

玩到手里之后第一感觉是《牧场物语》，需要设定一大堆人物的姓名、生日资料等。实际进入游戏之后，才发现和上期介绍的《绫波育成计划》一样，是款养成类游戏。由于一狼对此类游戏实在无爱，所以只能给出7分的评价了，不过**值得一提的是，游戏中穿插了大量的真人语音，这一点做的非常赞**。

依稀记得一狼在小时候曾经玩过FC上的《超时空要塞》这款游戏，当时的音乐的确给人留下了深刻的印象。不过这次的PSP版居然由射击改变成动作游戏，这一点的确非常大胆。**敌人锁定键非常的便利，在全360度的视角里也能准确的发现敌人的位置**，不过，游戏的打击感和难度有待于进一步加强。

交友 北京 王兆龙 猴哥回电软主持闯家了，太棒了。
男，14岁，北京市通州区梨园镇

回归漫画原点的感动之作

龙珠DS



NDS/NBGI
2008年9月18日/ACT/1人

以悟空小时候的剧情改编的，不过剧情和流程有些太短了，大概是因为光做3D画面了吧。抛开这个，**本作动作部分基本都是用了触摸进行，感觉不太爽快**，还是不如GBA那作《龙珠大冒险》好玩。不过作为动漫改编作品，还算说得过去吧。要是再出续作的话，应该就可以把《龙珠》的剧情完结了。

片头即时演算的动画搭配上TV版的第一首片头曲，简直让人燃到飞起啊！（10月2号JAM才刚来过北京举办了演唱会，现场更燃！）本作把天然马赛克的画面表现得十分出色，而充当分屏作用的中轴又恰到好处地掩盖住部分不和谐镜头，合理利用了DS的机能。唯一美中不足的地方就是游戏流程偏短。

知名动漫最新在掌机上推出的作品，是一款全程用触摸笔操作的动作游戏。**原创的片头动画似乎让人回到了童年时代的感觉**，不过游戏的画面的确仍有进一步提高的空间。此外，剧情对话中没有原声优的真人语音，这一点也有几分遗憾。不过，本作在众多动漫改编的游戏中还算是素质比较优秀的。

粉红萌教代言人闪亮登场

星之卡比DX豪华版



NDS/任天堂
2008年9月22日/ACT/1-4人

复刻SFC的同名作，这次卡比不光可以吃掉怪物吸收怪物的能力，**还可以把怪物吐出来当自己的同伴，和自己一起战斗**。这点改进非常好，不过怪物同伴的AI不太高。这次操作上稍微有一些改变，以往用方向键上就可以控制卡比飞起来，这次必须按跳跃键了，看来是怕有什么误操作吧。

本作是12年前SFC主机上《星之卡比DX》的加强版，从新增的召唤怪物同伴系统中就可以看出开发者的诚意。由电脑控制的同伴AI不算低，除了协助战斗还能起到探路、挡箭牌以及回收宝物等用途。当然，怪物同伴也是有自身的体力槽的，所以如何协调的控制两名角色也是本作中一个很有意思的环节。

早就听说过这个系列，一狼却一直没有机会亲自接触一下。这次终于体验到神作的魅力，果然动作游戏还是2D才是王道。**游戏的画面风格非常清新，虽然有些幼稚低龄化，不过游戏实际的乐趣还是非常赞的。**BOSS战时需要研究敌人的行动规律以及操作技巧，总体来说难度并不是很大。

今年7月开始播出的TV动画

世界毁灭



NDS/SEGA
2008年9月25日/RPG/1人

根据动漫改编的游戏。游戏的画面算是不错了，都是3D建模。战斗是传统RPG类型，做得也算不错，敌人分上下屏显示，特别是自己人物使用一些必杀会跳到空中，直接从下屏飞上去了，看着有些不习惯。游戏中有大量的语音，**剧情全都可以按开始键跳过，这一点设定感觉十分体贴**，在此推荐一下。

这款游戏集结了当时参与开发过SQUARE时代名作《异度装甲》和《穿越时空》的实力派制作人，所以在游戏发售之前的先行版新番动画就受到了不少的关注。和动画开播后的反响差不多，游戏的表现也中规中矩，没多少亮点也没什么不满，不过这也算是近几年世嘉发行的少数用心制作的游戏了。

根据同名动漫改编的RPG游戏，游戏的整体素质非常不错。战斗也是传统的回合制战斗，屏幕下方将会显示下一步行动的角色顺序。不过，**游戏的3D效果制作的不算成功，只能反复45度旋转视角，而且也不是很流畅。**加入了大量CG和语音这一点的确非常不错，不过流程略短也是些许遗憾。

游戏品质



□文责/蔬菜汁
□美编/和生活死磕

本作是根据福本伸行的同名人气漫画而改编的作品，玩家需要扮演剧中的主角开司来迎接逆境中的各种挑战，游戏中充满了各种各样的迷你游戏，剧情相当饱满有趣。在游戏中的自由模式中可以选择之前出现的各种迷你游戏进行挑战，最高记录可以被不断刷新，玩家更是可以选择通信模式的联机对战，与伙伴们一较高下。因为游戏中涉及的赌博情节众多，所以在游戏的最初就有“赌博违法”等警告标识出现，希望玩家们也一定要远离现实中的赌博。

逆境无赖开司

NDS AVG ●if idea factory●2008年9月27日 ●1-2人/5040日元●256Mbit

出场人物

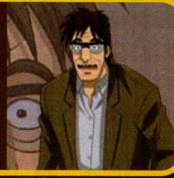
伊藤开司：因为旧友古田的失踪而背上债务，被逼无奈上了赌船。即使身处逆境也绝不退缩，拥有犀利的眼神和不屈的精神。



古田：令开司陷入债务地狱的家伙，在赌船上的第一轮纸牌游戏中二人不期而遇，是个十分懦弱的人。



石田：背上沉重债务的中年男子，对生活已经失望，所以参加了这个赌局，视开司为英雄的他能否顺利的偿还债务呢？



船井：参加纸牌游戏中的一人，是个喜欢挑战极限的家伙，不断用自己的赌博知识和口才来袭击开司。



利根川幸雄：日本最大规模的金融集团“帝爱”的大头目，既有才又狡猾，用各种手段吸引人们登上赌船。



游戏模式

●有“故事”和“自由”两种模式供玩家选择。在“故事”模式中，玩家将扮演开司，体验在逆境中苦苦挣扎的惊险与刺激，小游戏会随着进度慢慢增加，并会同时出现在“自由”模式中。

在“自由”模式中，玩家可以任意选择目前进度中的任意一个小游戏，

●另外，可以在“通信”模式中与伙伴进行对战；在“画廊”选项中可以观看精彩剧情的剪辑；可以在“设定”选项中改变音量和背景音乐。

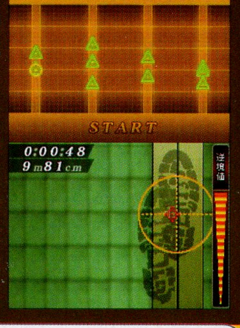
操纵方式

本作全程通过触笔操纵，可以利用“START”键跳过已读的剧情。

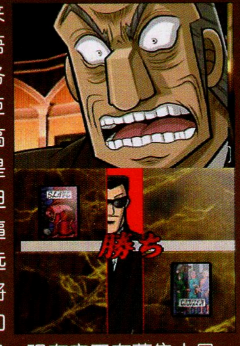
攻略

●**故事概述**

“未来掌握在自己的手中”——伊藤开司的心中一直坚守着这个信念，不过来东京已经3年了，不仅工作没有进展，手头的钱也快花光了，他的生活已经陷入了绝境，开司对自己一直深信的信念也产生了动摇。这时一个陌生男子气势汹汹地找上门来，原来，在1年前，开司曾经为一个叫古田的人做过担保，向“远藤金融”借了高利贷，现在这个该死的家伙居然失踪了，而担保人开司理所当然成为了债务



人。面对这突如其来的噩耗，开司无语了，30万日元的债务在他眼中简直就是巨款了，不过既然是高利贷，现在已经不是30万那么简单了。但是，向穷困的开司逼债，这其实并不是远藤的本意，几天后将会有一艘渡轮从港口开出，这是一艘赌船，现在它正在募集人员，远藤是想让开司去参加，只要他每赢得一次赌局就可以勾掉一笔赌债。不过，赌博游戏的具体内容只有上船后才能得知，对身处逆境的开司而言这也正是一个发达的好机会，远藤最后说道，船的名字是“希望之舟”。



●第一关：稍纵即逝的瞬间

剧情：在赌船上开司遇到了石田和古田，在这个险恶的地方必须同舟共济，所以三人很快达成了共识，于是在他们的帮助下，开司掌握了各人出牌的能力。

游戏规则：玩家手中有3颗星和“石头”、“剪子”、“布”的纸牌各4张，获胜即可赢得1颗对手的星，4小时内保持4颗星以上，并且在限定时间内将手中的牌全部出尽者获胜。

几种提示详解：

1：中间一条缝，然后纸牌从下面走过，缝中显示的纸牌的内容，就是对手要出的。

2：魔术一样，先指定出纸牌，然后飞速变换位置，最后亮出底牌，那就是对手的牌。

3：从一瞬间出现的纸牌中计算出数量最多的那个，关键是要记住每种的数量。

4：从一瞬间出现的纸牌中找出最后标识的那个，关键是记忆每种的大概位置。

5：第1次出现6张纸牌，然后第2次出现5张，消失的那张是敌人的。

6：画面上一下子从各个方向出现很多纸牌，不过有一张是翻开的，那就是敌人要出的。

●第二关：平衡木

剧情：获胜的开司满心欢喜的以为可以离开了，但是马上就意识到刚刚的只是最初的战斗，艰难还在后面。第二站是走平衡木，不过一旦掉落就会摔得粉身碎骨，因为这是在很高的地方举行的，参赛的还有之前开司的伙伴石田。

游戏规则：利用触笔，左右移动控制脚步的落点，上下移动控制移动的速度，要在限制时间内到达终点；另外，中间还会有段落，每通过一个段落的时候，难度就会相应的增加，这时平衡木两侧的距离会变得更窄。

心得

在纸牌游戏中，在最初一定要尽量赢得对手的纸牌，因为一旦一种纸牌用尽，即使依靠提示计算出敌人手中的牌也只能用同样的牌来抵消，所以要在最后关头还保持住星的数量确实需要动一番脑筋。

相对之前的纸牌而言，平衡木的游戏比较简单，玩家只要看准脚步的落点然后用触笔左右或上下移动就可以了，关键是随着平衡木的移动而左右移动。

所有本作中出现的小游戏都是依靠捕捉短暂的瞬间灵感，来赢得最后的胜利。但是，笔者发现一个很有意思的事情，在进行第一个纸牌游戏的时候，如果掌机的贴膜划痕太重的话，在玄机显露的一瞬间，很难将提示看的清楚，而且，如果在光亮比较充足的室外或者是屋子太亮的情况下，也会很难将一瞬间的提示看清楚；但是，矛盾的问题是，第二个平衡木的游戏中，需要使用触摸笔不停地在下方触摸屏上点触和拖拉，如果没有贴膜的话，毫无疑问会对游戏屏幕产生很大的伤害。当然，在现有的硬件条件下，不可能在玩第一个小游戏的时候将贴膜取下，在玩第二个小游戏的时候再把贴膜贴上，这也算是游戏制作方的一个小BUG吧，希望玩家在游戏时小心这个问题。

玩后感

虽然改编自人气漫画，但是个人感觉改编的比较仓促，游戏中的大量插画都是动画中的，并且没有语音、插画都是静止的，台词设计的也比较生硬老套。不过几款迷你游戏确实不错，相当耐玩，让人着实紧张了一把，并且可以和同伴挑战，也算是一个弥补吧。

□文责/蔬菜汁
□美编/和生活死磕



动物园里的小动物们全都变成了人形，而且不是一般的人哦，一个个都是喷血级的超萌少女，LOLI熊、熟女羊……而且掌控着这个少女之园的居然就是屏幕前的你，没错，在这万恶之源的诱惑下，不管你那只正在控制触笔的是正义之手还是邪恶之爪，都会禁不住颤抖吧？本作的人设一流，由著名画家岛田フミカネ执笔；操作简单，有图标辅佐；精彩剧情场面有200种以上，绝对不容错过！

小熊伙伴

NDS AVG ●DIMPLE●2008年9月24日 ●1人/5040日元●64Mbit

登场人物介绍

●虎姐姐：操一口关西腔（编者按：在日本，关西腔是黑社会和老大的代名词）的大姐大，“繁华动物园”里的1号大明星，拳打北门售票员、脚踢南山饲养员，说的就是她了。下身虎皮超短裙、上穿紧身胸衣，那叫一个美。

●牛姐姐：此女的正确称谓应该是奶牛姐姐，为什么这么说呢，因为此女身体的某一部分与奶牛颇有相似之处，（咳嗽……），好吧，言归正传，牛姐姐来自摸摸星球，是目前动物园里最神秘的一位，典型的欧洲“前X后X”型喷血身材。

●兔妹妹：LOLI小娘，一脸的柔弱，谁见了都会心疼，不过这个看似软弱的家伙却掌控着黑魔术的奥秘，对看不顺眼的人会在其背后使阴招。性格多变，不过比较依赖被人照顾。

●猫君：一袭黑衣、独来独往的男子，桀骜不驯，住在动物园的附近，总是捉弄新搬来的小熊，也许是因为熊熊太过可爱了吧，在这看似只是恶作剧的小动作背后似乎隐藏着某种邪恶的念头也不一定哦。

●猴子大叔：据说是个在战场上久经历练的战士，不过，现在已经风光不在，只是一个普通的大叔，据说经常会给周围的人带来很多麻烦。样子还算一本正经，不过笑起来有些猥亵。

操作方法

●本作既可以全程触笔操作，点击相应的图标就可以下达指示；同时也支持按键操作。

X：抚摸（夸赞）	R：返回
Y：爆打（惩罚）	A：确定
L：拍照	B：取消

●指令菜单

セーブ：存档，之后可以选择是否回主画面，游戏共有两个存档。

お买い物：有购物、卖照片、说话、观看教学讲解4个选项。拍摄照片的胶片用光后必须购买，才能继续拍摄。

ふれあう：有奖惩、拍照2个选项，左上的两个手型，左边的是抚摸（夸赞），右边的是爆打（惩罚）；右上角的照相机图标是拍照，用触笔选定后，再利用十字键调节画面，最后使用触笔或用按键按下快门，就可以得到精彩的瞬间，好照片也可以卖到一个好价钱。

アルバム：可以欣赏自己拍摄的照片，不过已经卖掉的就不能再看了。

おけいこ：通过购买的道具进行学习。虽然不能命令她立刻就进行技能的学习，但是可以设定/更改使用道具，以进行不同技能的学习。设定使用的不同道具，对学习技能的速度也有影响。

●新手指南：游戏初始，上屏幕中的文字栏会出现小熊的心情状态，可以根据其心情进行奖励或惩罚；另外，玩家不能操纵小熊的行动，小熊会根据自己的想法而四处乱走，不过每天都会有固定的游戏/学习时间，可以预先设定娱



乐/学习工具供其使用；拍照是初期赚钱的最主要方法，不过要卖个好价钱必须随时准备抓拍，精彩瞬间才能卖个好价钱，剧情会随着时间的进行而慢慢加入；当技能练到一定程度以后可以参加表演，成为赚钱的第二途径。



初期剧情

●序章：小熊（玩家）住在“破烂”动物园里，生活安逸，一天一辆卡车停在了门口，熊熊以为饲养员大叔要离开，不禁上前询问，一问之下才知，原来是动物园要进行两周的改造，这期间小熊要暂时搬到“繁华”动物园去住一段时间。怀着对老地方的不舍和对新环境的憧憬，小熊登上了离去的卡车……

●第一话兔妹登场：初来贵宝地的小熊马上就碰见了一件新鲜事：小兔兔双膝跪地，口念咒语祈祷着自己在即将到来的选美比赛中获胜，让对方的鼻子被压塌……这下可令小熊吃惊不小，两人同时发现了对方并各吓一跳后，兔兔开始盘问小熊，当得知她只是新人后立刻摆起了前辈的架子，对小熊指指点点，不过小熊也给与反击，说起刚才的咒语事件，这家伙马上就换了副嘴脸，笑脸相应，世界真险恶……不管怎样，二人最后互通姓名，小熊终于得到了“繁华”动物园的第一个朋友。虽然是一个狡猾的家伙，但总也胜过没有。



心得

因为不用担心日程安排，所以本作最重要的就是察言观色，看小熊的心情然后进行适当的奖惩，小熊的心情好的话，既可以拍出好照片，也同时可以增加技能的习得度，然后赚更多的钱，买更好的道具。不过，小熊也会闹脾气，如果不慎错打了她的话，她会一直气鼓鼓的不理你，这时，笔者发现了一个有趣的地方，在她生气的时候只要多次爆打她，她就会服帖的露出笑脸（汗），提供给玩家们，做个参考。在拍照方面，其实还有很多值得留意的小细节，比如玩家可以设置不同的一些道具，在等到小熊在使用这些道具的时候进行抓拍，一般情况下，在使用新道具的时候，小熊一般都会呈现出欢喜的表情，而这种表情的时候进行抓拍总是可以卖的一个好价钱；不过，抓拍小熊哭的瞬间的照片也是可以大卖的，总之不一定是要让她笑，其实只要令其表情不断的 变化就好了，邪恶的玩家们大可以试验一下SM大法，这个意思就是，不管这个小妮子乖还是不乖，我们都一样爆打，对，没错，就算她喊，她求饶，她不停的哭泣也不要停手，尽量施展自己的触笔虐她吧，既然我们的目标是获得照片，那么就不要停手，抽，狠抽，踹，踢，一直到我们的胶卷用尽为止……



玩后感

本作是由日本著名的三人同人团担任企画，所以游戏中角色的表情十分丰富，而且动作连贯，拥有可爱声优的演出，同时又减去了繁杂的剧情，对白简洁有趣。因为不用为主角设计日程安排，所以游戏的复杂程度也大大降低，不过即使是这样，将游戏进行到底的话，也需要极大的耐心，不能急于求成。

□文责/蔬菜汁
□美编/和生活死磕



本作是美少女系列的第4作，最早登陆于2005年的PS2平台，受到严重好评，DS版进行了一定的加强，操作性上更加简单、方便，3种成长形态，细致到局部的些小变化等等，再加上不俗的故事情节，将玩家引领入一个离奇神秘的中世纪，在这个幻想色彩浓重的背景下，通过不同的选择分支，将可以开启不一样的剧情和结局。另外，本作的音乐和音效也相当的不错。

美少女梦工厂4DS特别版

NDS SLG ●CAINAX●2008年9月25日 ●1人/5040日元●1024Mbit

游戏背景

中世纪，人类社会通过魔法石这种魔法媒介得到了急速的发展，王国的领域不断扩张，在魔界的森林中发现了大片的魔法矿藏，被欲望冲昏头脑的人们开始对森林展开破坏性的开采。魔王被激怒了，魔界的大军包围了王城，人类士兵在魔界大军面前显得那么渺小，国家面临着毁灭的危险。这天夜里，一位勇士闯入了魔王的驻地，不知用了何种手段竟迫使魔王退军。救世主的名字叫伊沙贝尔，魔界撤围的当日，伊莎贝尔也消失的无影无踪。王国先后几次派遣探险队去寻找她，但是都无功而返……十年过去了，救世主的名字已经不再被人们所提起，我加入了王国最后一次派出的探险队，因为伊莎贝尔曾经是我最亲密的伙伴。在危险的征途中，队员们一个个倒下，不知何时只剩下我孤身一人，往日里伊莎贝尔那甜蜜的微笑始终支撑着我，我恍恍惚惚的来到了魔界的森林。在昏倒前的一刻，伊莎贝尔竟然神奇的出现在我的面前，她的旁边还站着一位魔族的男子和一个小孩。她对我说，“将我的孩子带到人类的社会，让他过上幸福的生活。”醒来后，我身边站着一个小女孩，正在用清泉般的眼神看着我，我决心把她看做自己的女儿……回到王城，我辞去了前途似锦的仕途，隐居在一座大房子中，和我的女儿开始了新的生活……



登场人物

克里斯蒂娜·奥哈拉·诺萨丽：气质系（魅力），男爵家千金，傲气凌人，不过生活确实相当的寂寞无趣，料理很拿手。



丽萨·特尔帕斯：战斗系（武术·魔法），皇家骑士之女，做事情非常认真，执着的追求武学，口才不好、讨厌男人。



玛丽·斯托尔曼：艺术系（知识），道具店老板的女儿，善于思考问题，喜欢读书，适合做好朋友。



李：在一次偶然的机会中与主角相遇，以后不断的出现在玩家的生活中，没有什么大的理想，是个知足的乐天派。



夏鲁鲁：对事物有着自己独特的看法，并且对10年前的魔族战争充满了疑问，因此吸引了主角的注意。



巴罗亚：年轻的魔族青年，总是板着一张臭脸，拥有着强大的魔力，貌似是魔王的继承人。



系统详解





●菜单介绍

1日历：显示现在的年、月和星期。
2女儿的概况栏：姓名、年龄和持有的金钱。
3教育方针：现阶段主要施行的方针。
4具体数据：上行是身高和体重；下行是胸、腰、臀三围的介绍。
5状态栏：主要有体力、知力等各种数据。
6与女儿对话：调出对话指令。
7健康管理：进行教育方针的修改。
8观看持有物：确认手中的道具和服装。
9去店里：可选择前往某店面。
10系统：进行存档和读档的操作。
11日程安排：可观看当月的日程安排。



●关于成长

和女儿的生活将从10岁开始，到18岁结束，这期间变化的不仅仅是各种数值，孩子的外形也会发生很大的变化，身高、脸型、胸、臀、腿等身体的各个细节部分都会与以前不同。

●日程安排

可以细到以日为单位进行月间的安排，可以实施不同的教育方针。

●学习

座学：进行一般的基础教养学习。
武术：通过剑术来修行身心的修行。
魔术：从基础到实用，学习所有的魔法技能。
礼法：进行宫廷礼仪的学习。
艺术：通过绘画来进行感性和知识的修行。
舞蹈：利用舞蹈来引发出自身的魅力和气质。

●打工

游戏中可以打工赚钱的职业共有14种，不过有些受到年龄和能力的限制，会暂时不能利用。
家务：帮自家做一些简单的家务。
旅店：打扫、洗衣并接待来客。
照看小孩：照顾小孩子。
市场：作为值班人员要看好顾客的财务和理清库房。
农场：种田和喂养牲畜。
酒场：从事酒店侍应生的工作。
教会：神职工作，对道德的要求很高。
家庭教师：在贵族家进行家教工作，对知力的要求很高。
料理：为厨师打下手。
女仆酒馆：身着女仆装的服务生，比一般酒馆生意好。
女仆：在贵族家进行家务劳动。
恶趣味酒馆：会遇到很多辣手事件的酒馆，不过薪金很高。
木材：大体力的劳动，对体力要求很高。
赌场：赌场的侍应生，报酬最高。

●换装

会有多种装束在游戏中登场，并且还配有不同表情，令人耳目一新。



玩后感

刚开始看片头动画的时候，还以为装错了游戏，居然是魔界战争的片段，神奇。拿在手里玩的时候感觉非常有意思，看着可爱的小女孩在自己的手中一点点慢慢成长，也许玩家们的心情也会不尽相同吧。画面非常柔和，作为育成游戏，登场人物的衣服、形态和表情都很丰富，自由度和耐玩性都不错。

□文责/零羽
□美编/和生活死磕





《玛娜传奇 学园的炼金术士们》是一款以“玛娜”、“炼金术”以及“学园生活”为主题的作品。同时，作为一款复刻版的游戏，本作不仅仅是简单的移植，还增加了最新的加速读档的记忆棒储存系统、新语音与新道具以及对应PSP主机的通信协力对战模式。

完成作业 获取学分~

在本作中，玩家身份是炼金术士学园的一名学生。而游戏的进行方式便是好好学习、天天向上，每天认真完成各科老师布置的作业……所谓的“做作业”其实就是要玩家完成各种任务，根据学科的不同，每种任务的性质，也就是达成条件都有很大的变化……其中，有许多任务都是考验玩家大脑的，如果只是知道一味的战斗，是不可能得到优秀成绩地~当一个学期中玩家每科的作业都没有很好的完成时，即、没有拿到最低限度的学分时，就必须要进行“补习”了。而作为不好好学习的代价，补习所占用的则是玩家可以触发分支剧情的自由活动时间……



课程种类简介

在游戏中，身为学生的玩家要在炼金术士学园中学习各种科目的知识。而像战斗学、药学、调和学以及预测学等科目其实都是身为炼金术士必修的重要部分。药学中讲述了炼金道具中附加各种效果的植物、草药，战斗学则是交给玩家如何来打到各种怪物，获得它们身上所携带的特殊道具，而调和学讲述的内容则是炼金术中最后一个重要步骤，调和物品。最后一个预测学是交给玩家如何“随机应变”，更加具体的说，是

PSP	玛娜传奇 学园的炼金术士们
RPG	●GUST●2008年9月25日 ●1人/5040日元●430KB

交给玩家在各种场合下，通过游戏中的一些“细~节”来预测、并且选择下一步的行动……举个例子，这个科目的考试作业是让玩家去高台钓鱼，在两个小时内钓上5条以上并且没有钓上怪物者才能获得“优秀”成绩。对于普通的学生可能是非常难以实现的，因为平均每5次甩干之后必定会有1次是怪物咬沟……但在仔~细的观察之后可以发现，怪物咬钩时的成功率比一般的鱼要高！所以，遇到高确率时故意失败才是获得真正成功的要点！总而言之，玩家们只有将上述这些复杂的课程全部掌握，才有可能成为一名高级的炼金术士（众人：什么叫有可~能啊！）

本作中的道具调和

说到炼金术士最大的特征，那便是调和道具的能力了。本作游戏中还加入了更加复杂的协力调和系统。当玩家得到来看一个道具的调和菜单后，在进行道具调和时，可以选择交由同伴来选择“配料”，根据所选同伴的不同，最终调和出来的物品的附加性能也发生变化。玩家要是想要将游戏中的某个道具调配出自己最满意的附加属性，可是要反复进行多次实验的哦~



游戏的战斗系统



本作毕竟是一款角色扮演类作品，游戏的战斗系统基本上也是是传统类型的了。不过，本作的战斗系统采用了队列制，具体来说是分为前列与后列两个部分，前列与后列的队员均为3人，也就是说，我方最大参战人数为6人。在战斗中，当满足了一定的条件后，还可以使用多名角色的协力特技。



游戏中的自由时间

在本作中，除了每天的正常课业之外，还会有一部分的自由时间。当玩家好好学习，天天向上，每次的考试作业都以很好的成绩完成后（即，拿到必要的学分），在自由时间时便可以真正意义上的做自己喜欢的事情了（拿不到必要的学分就会被拉去强制补习……）。当玩家感到自己的手头很紧时，可以去打工赚钱……而“衣食无忧”的玩家则可以去与喜欢的角色发展支线剧情。另外，在自由时间内，也可以将平时积攒下来的道具菜单逐个完成。

角色的成长系统

在本作中，玩家使用的各角色都没有等级的概念。取而代之的是利用调和道具＋AP点的组合方式来习得相应能力的系统。换句话说，玩家所调和出来的道具的数量，直接影响到了各个角色的能力。当玩家经过大量的战斗而获得了大量的AP后，只要限定的调和道具没有入手，该角色的能力成长就会受到限制……



主要角色简介



比因·阿雷欧鲁思
CV：石田彰

本作游戏的主人公。与使魔萨鲁法一起生活在深山中。某日被炼金术士学园的人发现，邀请他来到了学园学习。比因的性格比较稳重，且很善良。

费罗美露·阿露同古
CV：野川樱

比因的同桌，性格活泼、开朗，非常喜欢炼金术，伪·天然系的女孩。费罗经常在自己一人的时候进行炼金术的调和，由此工房中也经常传出爆炸的声音……

古纳鲁·达姆
CV：掘内贤雄

学园中的前辈，从某种意义上说，古纳鲁是个非常有名的前辈。平日里只顾及自己的兴趣，对各个科目的学习完全无视……身为主人公所在工房的BOSS，他倒是能在关键时刻出现帮助主人公等人。

安娜·雷姆丽
CV：宫崎羽衣

一身红衣，手持太刀，拥有东方国家血统的女孩。安娜年龄虽小，但却是剑术方面的达人。另外，安娜也有着容易较真的缺点。



玩后感

作为一款PSP主机上的游戏而言，本作的游戏画面真的非常简单，此为一大缺点！不过，游戏的系统方面却也有令人满意之处。其中，废除了传统RPG的等级制，而采用通过炼金道具+AP点来提升能力的系统，是本作最大的特色。总之，本作还算是对得起FANS，喜欢《炼金术士》系列的玩家都可以来体验一下这部作品。



《美少女梦工厂》系列游戏可以说是一个老牌的人气作品了。虽然每作的基本游戏流程都很相似，但至今仍是人气不减。在本作中玩家可以扮演父亲或是母亲来教育女儿，通过8年漫长时间的辛勤养育，最终，使得女儿能拥有一个美好的未来。

□文责/零羽

□美编/和生活死磕

PSP 美少女梦工厂5

SLG ●CyberFront●2008年09月25日 ●1人/5040日元●480KB

游戏简述

《美少女梦工厂5》的故事舞台是发生在与现实的生活非常相近的世界中。像电视机、手机、家用电脑等等、都是现实生活中常见的物品……但在这个世界中，也有像魔物、或是妖精之类的，现实的世界中所没有的生物。更加具体一点的说，这是一个由天界、魔界、妖精界、星灵界以及人界等5个不同的世界构成的奇幻舞台……

上述的天界、魔界、妖精界、星灵界等四个世界都是围绕着人界来保持各自的平衡，但曾经作为革命势力来调和这个世界的平衡的公主已经不再了……而玩家在游戏中遇到的那个将作为自己女儿来抚养的小女孩，则将成为新的公主候选人……

在游戏中玩家将抚养的这位“小公主”只有10岁，她将会像现实世界中的孩子一样过起“学园生活”……在平时不但要在学校学习各们功课，在放学后还要从事各种课外“工作”……

当经过了从小学一直到高中的8年普通生活之后，长大成人的“小公主”能否顺利成为真正的公主，就要看在这段漫长时间里玩家的“教育水平”了。不过，即便是让她就这么作为一名普通人快乐的生活下去也不是一件坏事……



玩家性别的变更

在《美少女梦工厂》系列中的前几作里，玩家只能扮演“父亲”这一个角色来教导自己的女儿。而本作中，终于突破了这个界限，女性的玩家可以选择“母亲”这一角色了。



全新的系统

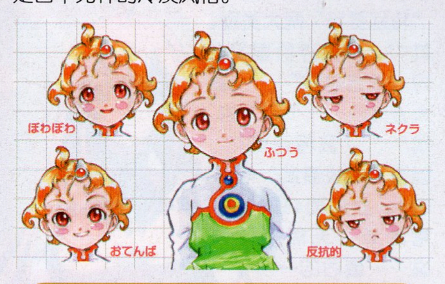
在本作游戏中，会出现一个全新的MOE系统（全称为Motion of Emotion）。玩家可以通过此系统来观察女儿的各种行动状态，当女儿闲来无事时会玩玩布偶或是上网聊天，当她身体不适时会倒床大睡……

换装系统

女孩子天生就喜欢打扮自己,在服装的选择上也是非常重视。作为一名称职的父亲(母亲),时不常的为自己的宝贝女儿购置几件新衣服也是必须的。在游戏中,随着流程的发展,商店街中所卖的服装也会更新,从各个季节的休闲服、连衣裙到日式标准的浴衣等,服装的种类非常丰富。其中，大部分的外出用服装都分为大、小两个类别，游戏初期，女儿的年龄较小，只能穿小号儿童类恶服装，当年龄长大之后才可以穿大号的衣服。另外，当女儿的体重过胖之后，有些紧身类的衣服就无法穿在身上了。

外表的变化

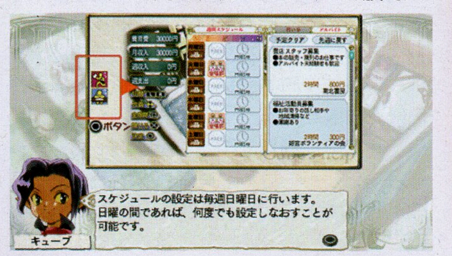
在本作游戏中，当玩家与女儿进行对话时，女儿自己的变化都会通过外表上的细节来表现出来。最明显的变化就是身体重量以及内心性格。无论女儿是穿什么衣服，身体的胖瘦基本上都是一目了然的，为了让女儿保持一个良好的身材，还是应该严格控制她的饮食才行。女儿的内心性格主要是体现在脸部表情上。除了普通的微笑之外，还有充满自信的乐天派，或是目中无神的冷淡风格。



教育方针

养育子女最重要的是教育方针，现实生活中是这样，同样的、在游戏中也是如此……玩家为了将自己的宝贝女儿培养成才，从开始后的教育方针时就要认真制定。教育方针具体的分为饮食、零用钱、回家限制、学习与娱乐、礼仪、对人态度、思考方式等项目。其中饮食的好坏会决定女儿的体重，必要的减肥还是要有的。零用钱不可以不给，但也不能过于放纵，玩家可以根据自己的收入来随时调整。回家限制，也就是规定女儿放学后回家的时间，好孩子还是应该早点回家的哦。

以零羽个人的观点来看，学习与娱乐就像是一枚硬币的正面与反面，是对立且同时存在的……当然了，在游戏中、具体是应该让女儿注重学习、还是让她注重娱乐，那就要看玩家们自己的判断了。下面来说一下其中的各项。礼仪会影响到女儿的性格，对于一个开放的父



亲来讲，让女儿养成活泼奔放的性格也是一种不错选择……对人态度也决定着女儿的性格，可以教她亲切待人、尊重他人的意见，也可以教她防人之心不可无，遇事应该相信自己的判断……最后的思考模式是让女儿遵从逻辑还是相信直觉，就看玩家自己的选择了。



业余打工

玩家除了要指定教育方针之外，还要安排女儿的业余生活。在学校放学之后，到夜晚睡觉之前还会有不少的闲暇时间，此时便是作为父母，来教给孩子如何利用时间的最好机会……打工是个非常不错的选择，一来可以让女儿增加社会经验，同时还能解决家中的“财政危机”……打工的薪水根据工种的不同也会有很大的变化，某些特定的工种也会有特殊的要求……另外还有一项工作是不会得到任何薪水的，那就会自家收拾屋子，选择此项也会增加女儿的各种经验。



玩后感

本作中的故事舞台由前作的中世纪风格一下转换到了现代版。由此也使得玩家的带入感得到了加强。游戏中的各项系统与设定依然是继承了《美少女梦工厂》系列的传统，游戏的流程也依然是非常的漫长……由于本作中玩家可以与母亲的身份来进行游戏，所以应该可以迎合不少女性玩家的口味。总之，像提前体验一下为人父母是何等感受的玩家都可以来尝试一下本作。

□文责/零羽
□美编/和生活死磕



一骑当千 雄辩之拳

PSP ACT ●MMV ●2008年10月02日 ●1人/5229日元 ●128KB

继PS2版《一骑当千》发售之后，该系列游戏也来到了PSP上……本作的故事发生在TV版动画的之后，登场人物方面也是吸收了《一骑当千》系列中的各个经典角色。而游戏里这些角色们的各种HCG以及战斗时的X摇画面也仍然是本作的最大卖点……

故事简介

本作的故事是发生在TV版动画中“赤壁大战”的数日之后……在前次激烈战斗的舞台、即，废弃工厂里出现了一个神秘的人影。而此人正是手中持有“龙镜”的关平……（本作中新加入的角色）

当关平伸手将龙镜举向高空的那一瞬间，她所持的勾玉突然发出了极为耀眼的光芒。此时的决战现场附近则呈现出了一片异样的气氛……
原本是行踪不明的曹操的残留思念，通过龙镜得到了释放。而打算吸收曹操残力的关平，却反被曹操的思念所凭依……从关平那双闪耀着妖光的双目中，预示着战斗还将继续进行下去……

角色的成长系统

在PSP版的《一骑当千》中，当玩家使用角色完成每一关后都会得到N位数的奖励点数。这些获得的奖励点数就相当于普通的PRG游戏中的EXP（经验值），角色们每积累一定的奖励点数，其等级就会得到提升。在等级提升之后，角色的体力、攻击力、防御力等等的各项能力值都会得到一定程度的增加，并且每名角色的等级到达一定的级别之后，还可以习得新的（也就是第二个）斗气必杀技。

游戏过关后的奖励点数的获得可以分为“战果评定”与“特别赏与”两大类别，其中，战果评价里又分为“连击总数”、“最大连击”、“斗士讨伐”、“武将讨伐”以及“秘技演武”等5项。上述前4项非常简单，无需多说……最后的一个秘技演武指的是角色使用斗气必杀击的总数量，使用的回数越多，得到的奖励点数也就越多（使用一回追加5000点……）。最后的战果评定就是上述5项小评定的合计总值。特别赏与是当玩家在达成了某些特殊条件后才能得到的特殊奖励（特别称号与奖励点数）。比如说一关之内没有使用过必杀技攻击就会得到“沉着冷静”的称号等等。

换装系统

在PS2主机上发售的《一骑当千》中搭载的换装系统曾获得了FANS们的一致好评。在本作中这个经典的换装系统仍然会继承。与PS2版相同，本作中各角色可以更换的服装仍然是TV版动画中所没有的特殊服装。当玩家在游戏中满足了一定的条件后就可以开启此换装系统。开启了换装系统后在选择角色的画面中就会出现一个服装变更的选项，然后大家就可以选择自己喜欢的XX服装了……本作中角色们可以更换的服装除了普通的学园泳装之外，还会有体操服、以及……等等之类的特殊服装（更加具体的零羽就不说了，喜欢的玩家请自己去看吧……）

操作系统说明

说起本作的操作系统来，用两个字来形容就是“简单”、用三个字来形容就是“超简单”，用四个字……（后略一万字）。游戏中，十字键与摇杆用来控制角色行动，X键为跳跃，R键为加速跑。攻击方面□键是普通的攻击，△键为特殊攻击，而○键则是必杀攻击（必杀攻击虽然威力不错，但也有消耗角色体力的附加效果）。游戏中的各个角色都是以连续的普通攻击外接特殊攻击来构成组合连击技对付敌人。在角色对敌人造成有效伤害后，角色体力值下方的气力槽就会增加，当增加到一定程度后（50&即可，不用全蓄满……），就可以按L键来进入“斗气状态”，在此状态下，角色的各项能力值都会增加，并且，当玩家按下L+□或是L+△后就可以发动究极的斗气必杀技了（L+△的BIS！当然了，这个斗气必杀技的真正作用不是说能够对敌人造成多大的伤害，而是……（想看HCG的玩家请用这个斗气必杀技来对BOSS级角色进行最后一击吧）。另外，在游戏中按下START键后会出现观看所选角色的攻击方式与该名角色的使用心得两个选项。各位可以参考这两个选项来加深对角色使用上的理解。

部分角色简介

孙策伯符
身高：162cm
B93 W56 H88
CV：浅野真澄
南阳学园2年级



的学生。天真浪漫的爆乳斗士。在经历了多场生死之战后，孙策体内沉睡的龙之力得到了觉醒。孙策凭借着自己的不断成长的实力获得了南阳小霸王的称号。

吕蒙子明
身高：160cm
B85 W58 H86
CV：斐田裕子
南阳学院3年级



的学生。同时吕蒙也是学院中的四天王之一。擅长各种关节技攻击。平时性格沉着冷静，但战斗时则会性格大变。左眼上带有一个眼罩是吕蒙的最大特征。

关羽云长
身高：172cm
B94 W60 H91
CV：天目仁美
成都学园



三年级的学生。关羽是一个拥有着特A级别战斗力的强力斗士。她各方面的能力远远凌驾于其它斗士之上。关羽将守护刘备看作是自己最大的使命，并拼劲全力来完成这个使命。

刘备玄德
身高：160cm
B96 W61 H92
CV：真堂圭
成都学园



二年级的学生。从外表看上去，刘备只是个沉迷读书的眼睛妹，根本不具备像其他斗士那样的战斗力……但是，其体内却寄宿着强大的龙之力。虽然刘备对待身边的朋友都非常的体贴，但她却总是显现出缺少统领能力的一面。

吕布奉先
身高：166cm
B91 W58 H90
CV：渡边明乃
洛阳高校



三年级的学生。过去她曾是一代霸王·董卓的得力部下。吕布号称是最勇猛的斗士，就连A级的军神·关羽也不是她的对手。原本应该早已死去的吕布，不知为何又神秘的复活了……

玩后感

本作虽然是一款动作游戏，但真正的卖点却不是操作系统……其实，就算是不知道《一骑当千》这款伪H作品的玩家，看到游戏中出现的从萝莉到御姐各个年龄段的众多爆乳MM后，大概也能猜出这款游戏玩的是是什么了吧……游戏中的“换装系统”以及收集各位MM的爆衣CG都成为了驱使玩家反复进行下去的源动力……相信即便是游戏本身再枯燥，为了上述的这些东西也会有人玩上个N遍再N遍的……



投稿

□文责 / 一狼
□美编 / 包子

成也萧何败也萧何
——创新的成功失败只有一线之隔

自上世纪80年代起，游戏界历经风雨沧桑，终于发展成现在这样的市场规模。在这近30年来，推出过无数的经典游戏，缔造了一个个经典系列。然而，在这些家喻户晓的名作当中，都凝聚着制作人大量的心血，一次次的灵感给系列创造新的亮点，这样才使得这些系列逐渐的成熟起来，形成各自稳定的玩家群。不过，在这些名作的一次次创新中，难免会有不少失败的作品。正所谓金无足赤人无完人，每一款成功的游戏，或者说每一个成功的系列，甚至每一部成功的主机，都难免有着不少失败的地方。那么，今天就让编者带领大家一起来回顾并分析一下，在当今游戏界中的这些知名的大作系列，究竟有哪些成功的亮点和失败的举措。



难度的提升不是游戏成功的出路

首先让我们回顾一下顶级游戏制作人——宫本茂大师开创的马里奥系列吧。这个系列想必已经无人不知无人不晓了吧？自FC初代起，这个大胡子水管工的形象就已经深入人心，以致于几岁的小孩子都知道“踩蘑菇”这个游戏。曾经有资料统计，史上单作游戏最高销量的游戏，除去无法统计的《俄罗斯方块》以外，就数FC初代马里奥是历史最高了。当然，其中也包括各种版本的复刻或移植作品，甚至连GBA时代末期推出的冷饭合集FC迷你系列中，这款作品再次轻松突破百万销量，这不能不说是这个系列已经深入人心，成为百玩不厌的经典游戏了。

虽然在之后的续作中，马里奥系列一直都是白金级的游戏，一直是任式主机软件中的重磅。然而，不为人知的是，早在FC时代任天堂推出的马里奥系列续作，日版的超级马里奥2代中，游戏在原有的基础上大幅提高了难度，令不少动作苦手的玩家头疼不已。以致于日后的美版2代中不得不改头换面开创“拔萝卜”这个创意，以免再次在欧美市场中失去玩家群。事实证明，日版的马里奥2代的难度确实是有目共睹的，时至今日在不用即时存档的情况下，别说一命通关，能不续币打穿版的高手也并不多见。当然，也正因为本作的难度极高，至今仍有不少喜欢挑战极限的玩家们对此作乐此不疲。但是在多数玩家的心目中，这一作还是失败的，至少厂商自己也承认确实如此。



←日版的马里奥2代的确难倒了不少玩家，有兴趣的玩家可以挑战一下。

当然，业界也有不少以重视难度而得名的游戏，如《魔界村》。不过，马里奥系列一直是以操作感、流畅性、轻松搞笑为出发点的，刻意去提高难度，只能失去原有的玩家群。之后的马里奥3、马里奥世界,以及DS上的“新马”中，难度都略有降低，即使有重度向的难度设定，一般也会在2周目以后才能开启，这样一来既能让新手也会很快的上手这个游戏，也能激起高手们反复挑战游戏的动力。总而言之，日版马里奥2的失败也给了任天堂一个教训，或许当年没有那次失败的尝试，系列也不会发展成今天这么完善的样子。

刻意的模仿只能造就失败的作品

在国内的游戏圈内，恐怕没有玩过恶魔城系列的玩家几乎没有吧。这个系列自从FC时代开创以来，经过漫长的发展,终于在PS时代的《月下夜想曲》中转型成动作RPG游戏，形成了自己稳定的风格，并拥有着一大批忠实玩家群。在当时看来，《月下》带来的是整个系列彻底的改变，开创的种种系统设定时至今日的系列续作中都一直沿用至今，以致于其他各种ARPG游戏纷纷为之效仿，将传统动作游戏和角色扮演很好的结合在一起。其中不乏有传送门、隐藏房间、两连跳、增加能力上限道具等这些系列中一直沿用至今的设定，在玩家群中也一直大受好评。当然，当时这些系统虽然已经非常成熟，也自然有着不太完善的地方，有待于之后的作品中逐渐修改，比如《白夜》中开创的在传送房间内可以通过方向键自由选择传送地点、《晓月》中开创的通过特殊能力可以看见能够被破坏的墙壁等等。可以这么说，虽然现在的恶魔城系列已经形成了稳定的风格，不过实际上每一作都在寻求新的发展，每一作都有着系统上的变化，正因为如此，玩家才能觉得有新意,而一直期待这个游戏新作的公布。



←月下一直被誉为恶魔城整个系列里无法超越的经典作品。

当然，在整个恶魔城系列的发展中一共走了两次弯路。其一便是上文已经提到的GBA版《白夜》刻意模仿《月下》去制作的现象。继《月下》之后《恶魔城》系列的2D正统续作，最早是GBA上的《月轮》。这一作虽然手感上略感生硬,但是独特的卡片系统以及朴实的恶魔城气息以及每个BOSS之后必给一项能力道具的合理设定，在玩家群中也是饱受好评的。不过之后的《白夜》相比《月轮》而言手感就有了明显的变化，无论从人物设计，血槽、背景、乃至表里城的设定，都与《月下》如出一辙。相比之下，《白夜》本身的创新就乏善可陈了，比起之后全新开创魂系统的晓月，《白夜》难免有些太不厚道，音乐也有缩水嫌疑。而另一次弯路是在家用机PS2时代推出的两次3D化作品，可以看出是厂商想再次改变恶魔城系列的一次尝试，不过明显是以失败而告终了。（考虑到掌机玩家们可能没接触过家用机上的这两部作品，这里就略过不提了）



←被誉为跟风模仿之作的白夜，其实也是有着自己的亮点的。

总而言之，恶魔城系列这几年的进化也是有目共睹的。从派系上划分的话，可以把恶魔城系列分为魂系统和非魂系统这两派。两个派系固然各有各的优点,不过也有相互排斥的地方，比如魂系统的作品中是不可能出现提升体力上限的奖杯的。当然，这个系列目前已经由过关这个目的转变为刷魂刷道具为主要乐趣了。可以反复刷级提升能力，也大幅降低了游戏的难度，而难度的逐渐降低也正好适合了现在玩家们的胃口。不过,今后这个系列将会怎样的发展下去，马上就要发售的新作《被剥夺的刻印》又会给玩家带来怎样的惊喜，这一切就让我们拭目以待吧。

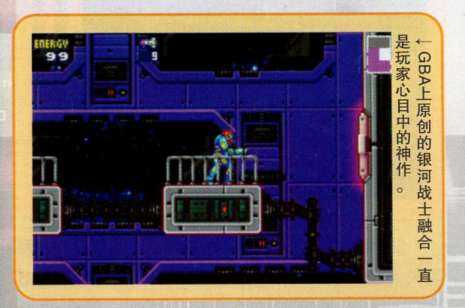
类型的改变至少应该三思而后行

其实说到类型的转变，业界有许多可以举的例子，编者在犹豫再三之后，还是决定拿动作游戏银河战士系列来举例吧。说起银河战士这个系列，恐怕在FC时代还不算太出名，游戏的手感比较僵硬，难度也非常高。后来虽然在GB和SFC上相继推出过续作，不过两作都各自有着缺点。GB版固然不用说，黑白的画面显然把不少玩家拒之门外，而SFC版虽然在FANS眼中是系列最高，不过超高的难度和超长的流程也成了游戏本身的诟病。所以系列真正堪称巅峰的两作，还是GBA时代原创的《融合》和复刻的《零点任务》。《融合》的剧情可谓是系列最高，与“SA-X”的战斗非常惊悚，游戏整体的流程也适中，难度也可以自由选择，无论是新手还是喜欢挑战的玩家都能在游戏里获得乐趣。复刻的《零点任务》虽然手感仍有着进一步改善的空间，不过也体现了FC原作的高难度这个特点，某些能量的获得方法颇为BT，甚至比起BOSS战还废时间。总而言之，GBA的两作一直是FANS们心目中2D动作射击的巅峰，比起恶魔城系列枯燥的刷级刷装备，银河战士系列的解谜和BOSS战技巧才是玩家们乐于称道的亮点所在。

然而，自从到了NDS时代以后，厂商却把系列的续作改头换面以第一人称视角的形式展现在玩家面前，令不少玩惯2D的玩家们头疼不已。抛开DS的3D机能不说，毕竟这类的游戏并不该出现在掌机平台上，单就游戏本身的素质而言就已经令FANS非常失望了。毕竟银河战士不是制作第一人称射击起家的游戏，贸然的改变，只会失去原有的玩家群。而且操作还要利用触摸屏，前进后退等操作必须依赖XYAB键来完成，这一点不得不说是游戏的一大败笔。银河战士的这种变迁，如果是出在家用机或者PC上还好说，在掌机上推出这样的游戏，的确令不少玩家大失所望吧。现在FANS们能做的，只有期待厂商何时能够推出回归2D原点的银河战士了，相信有朝一日厂商一定会实现FANS们的这个愿望的。



←彻底改头换面呈现在玩家面前的银河战士——初猎的实际画面。



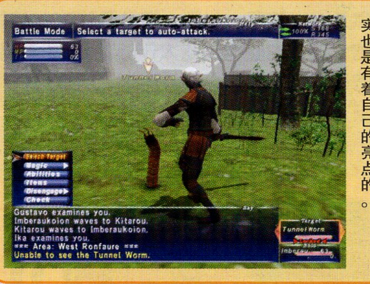
←GBA上原创的银河战士融合一直是玩家心目中的神作。

总之，彻底改头换面的作品在银河战士这个系列中只不过是一个缩影而已，业界的其他游戏多多少少都有过这种转型的例子。当然，这些作品中有些确实成功了，而有些，却因为一次失败而造成整个系列走了下坡路，比如编者举的银河战士这款游戏就是最好的例子。在如今日本游戏市场萎缩严重的时代，今后这些系列应该如何寻求新的道路来适应这个市场从而继续生存下去，这些就看厂商们自己的造化了。

单机网络化不是传统游戏的出路

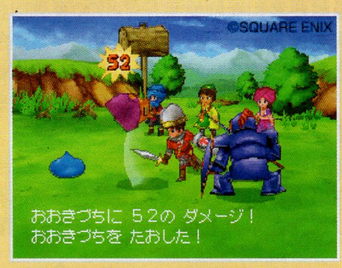
说到游戏网络化，这是一种趋势，从目前国内的网游市场就能看出这块市场的潜力。早在掌机上GB时代时就有不少游戏对应联机对战功能，并一直持续到GBA时代。直到NDS和PSP来临，大量的游戏基本上都开始拥有无线联机功能了，联机已经成为掌机上所必不可少的要素。不过，如果纯粹以联机为卖点，抛弃全部单机游戏剧情的话，那就彻头彻尾变成了网游，这一点至少在电视游戏界，目前还不是切实可行的。

自从PS2上的FF11掀起了完全网络化这个创举之后，连一向墨守陈规的DQ系列也准备在系列的第9作冠以网络联机之名。不少玩家听到这个消息后一直议论纷纷，有对这一作的系统变化持赞成态度的，也有竭力反对传统游戏网络化的。其实这里面还有另外一个原因，DQ系列一直到了7代以后就形成了每一作都褒贬不一的



←被誉为跟风模仿之作的白夜，其实也是有着自己的亮点的。

趋势。可以看出厂商早在PS时代就开始准备把DQ系列进行一次彻底的转变，而这种转变究竟应该朝哪个方向发展目前正在进一步的探索之中。DQ7明显是走了剧情路线，由若干个小故事来构建成一个大故事，剧情由浅入深，让玩家一步步地揭晓未知的谜团。而到了DQ8就走了画面的路线，人物也改头换面变成了真实比例，战斗中也开始出现了我方角色的战斗动作，把传统RPG改变成全新的姿态呈现在玩家面前。但是自从DQ9宣布登陆掌机平台之后，厂商就一直宣布延期。虽然对早已习惯厂商的延期策略的FANS而言，这些已经司空见惯了。不过时至今日仍然没有任何游戏的实际演示画面，可见游戏在开发的途中一定是遇到了不少困难。早年刚公布DQ9的系统类型时，厂商表示DQ9将会是一款动作游戏，之后经过了一段时间，由于开发遇到困难或者是内部意见分歧，DQ9再次宣布改回传统的指令式回合制战斗。由当时这个细节就可以看出，DQ9身负的变革重任可谓相当的艰辛，这个系列究竟日后发展如何，完全都寄托在这款作品上。因而不得不一而再、再而三的延期，秉承长期以来十年磨一剑的风格，力求奉献给玩家一部素质优秀的作品。



←DQ9究竟会进化成什么样子，这些现在还不能妄下定论。

当然，官方公布的资料表示，DQ9并不是完全网络化的一款游戏，仍然具有单机版的要素，我想这一点也是众望所归。效仿FF11去制作一款完全网游化的作品，很可能会失去一大片原有的玩家群，只有在原先系统的基础上搭载新的要素，才能使以前不玩DQ系列的玩家逐渐领略到游戏的魅力。当然，这其中的比重如何，就要看厂商自己如何把握了。稍有不慎，很可能就会砸了国民RPG这块金字招牌。

复刻量产化只会带来玩家的厌烦

显而易见现在掌机已经是业界的主流，两大RPG纷纷转战掌机平台。前文所述的DQ系列固然把系列的新作都预定登陆在DS平台上，而FF系列却仍然走着高端画面的路线而将新作跨平台献给家用机上。当然，厂商也不会眼睁睁看着掌机市场这块肥肉不管的，FF系列虽然不在掌机上推出系列的正统续作，不过大量的复刻以及外传作品却一直没有在掌机市场上间断过，其中FF系列的第4作已经复刻了高达10次之多。以致于其他厂商纷纷随之效仿，业界内复刻成风，原创游戏素质不佳，玩家的口味也随之逐渐挑剔。

当然，如果复刻游戏真的有诚意的话，加入大量的新要素，游戏也完全可以当成新作来看待。这一点比起除去GB上两作以外每次复刻作品都能突破百万的DQ系列，FF就显得逊色许多了。只有史上从未复刻过的FF3勉强突破了百万销量以外，其他FF系列的复刻作品的销量基本上都只见平平，这其中的原因也主要以大量的复刻之后缺乏新意等问题有关。FF系列的各种复刻作品仅仅是换了引擎，换了画面，在系统、操作上基本上没有任何变化，明显就是厂商利用大作的名气从玩家手中榨取钱财的一种手段，久而久之，FF系列的名气很可能会毁在复刻的



←FF4前不久利用FF3的引擎又重制了一次，可惜销量还是没能过百万。

手上。更有甚者，连一向墨守成规、慢工出细活的DQ系列也在复刻风的侵袭下难以幸免，不久之前DS上的DQ4和DQ5的复刻版已经相继推出。虽然这一点在当今复刻成风的游戏界里来看并不算稀奇，不过单从DQ这个系列本身来看，频繁推出复刻这种举动的确是近年来的受创。掌机的机能固然不能和家用机相提并论，不过不添加任何隐藏要素和新剧情实在是和DQ系列以往的作风大相径庭。如果厂商能再有一些诚意的话，DS上的两款复刻DQ作品的素质完全可以做的更高，只能说是在如今的形势下厂商已经麻木不仁了吧。

不过在国内的掌机玩家们看来，复刻也未尝不是一件好事。原本只有在家用机上才能体验到的游戏现在在掌机上也能玩到，在玩家们看来当然是皆大欢喜。此外，掌机游戏ROM破解程序的成熟，也使得这些大作的汉化作品也能更早的和广大玩家们见面。不过，长此以往下去，玩家们早晚会厌倦这些大肆的复刻行为，对整个游戏市场的发展，也是百害而无一益。



←掌机的机能注定不如家用机，复刻的DQ5比起PS2版退步了许多。

全新的操作会令玩家感觉到不适

名作赛尔达系列一直是任天堂的招牌级动作游戏，自FC时代以来便培养着一大批忠实FANS。而且赛尔达系列曾经有两部作品都曾获得过日刊FAMI通的满分评价，在业界的众多大作系列里面也并不多见。相较于前文所述的3D化非常失败的银河战士系列，赛尔达系列的3D改变进化的非常成功，甚至素质已经完全超过了起点的2D风格本身，这一点从获得满分评价的两作都是3D化的作品里就能看出。然而，在赛尔达全系列作品中，也并不是每一作都在玩家群中获得相当好的评价，众多作品中难免会有一次两次失败或者缩水的作品。其中DS版的《幻影沙漏》就是最好的例子。

←如果不是全程采用触摸笔操作，幻影沙漏的评价或许也是非常不错的。

众所周知，传统的动作游戏一向是体验按键的乐趣，而将传统动作游戏操作方式改变为触摸屏操作的确是任天堂的一个大胆的创新，可惜这个创新可谓非常的失败，以致于不乏有DS版《忍者龙剑传》这样的跟风作品出现，结局显然同样是惨不忍睹。事实证明，传统的游戏就应该墨守成规，不应该进行脱胎换骨式的改变，反而应该在原有风格的基础上加以系统上的创新，这样才能更好地适应玩家的胃口。抛弃了原有的系列风格，只有利用系列的名气来吸引玩家尝试，但是实际的效果却给玩家的心灵中留下了深深的烙印。没有了传统按键式的操作，使得这款游戏变成了毁屏游戏，特别是在BOSS中由于高度紧张，很可能会下手过重给屏幕上留下划伤。相信厂商在经过这次教训以后应该不会再在自己的招牌游戏上做出这种大幅的系统变动，从另一个角度来看，让厂商能够吃一堑长一智以后奉献给玩家素质更优秀的作品，所以这次的失败也未尝不是一件好事，关键就看自己怎么理解了。

不过话说回来，赛尔达系列目前已经完全朝3D化发展了，毕竟平面2D动作游戏基本上已经所剩无几了，只有《马里奥》系列类似的横向卷轴式动作仍然在2D游戏中占有一席之地。毕竟NDS的机能并不适合制作完全3D视角的动作游戏，所以相信以后赛尔达系列的新作，应该是在家用机平台上推出为主吧。恐怕我们掌机玩家们听到这些消息难免会有些失望，不过，毕竟掌机目前也有着自己的优势，某些具有独特操作方式的游戏只有在掌机上面才能玩到。比如现在主流的RPG已经纷纷转战掌机平台，或许今后2D的所有经典游戏都会聚集在掌机平台上出现也说不定。

强行的移植等于砸了厂商的招牌



↑大蛇无双无论从画面上还是系统上,都堪称是掌机上的完美作品。

移植在当今的游戏界里已经是屡见不鲜的事情了,不过把家用机上的游戏缩水移植到掌机上面,这种情况在业界还并不多见。毕竟家用机的机能较掌机而言还是具有不少优势的,掌机反而应该发挥自己的便携性和互动性这些特点。然而,在光荣公司的无双系列推出并大获成功以后,无双系列的量产化变已经开始了。掌机平台也难以幸免,PSP上最初的三国无双推出以后,GBA和NDS上也相继推出过无双系列的作品,不过平心而论掌机上的这些无双作品制作的都并不是很优秀,唯一可以值得称道的,也只有前不久PSP上推出的《大蛇无双》这款作品了。

其实论PSP的机能,想制作出媲美PS2版无双作品的游戏也是并非不可能的,不过早期的两作三国无双、《二度进化》以及《激战国无双》这三部作品中有一个共通的弊病,那就是战场地图被分为若干个部分,进入每一个场景都需要读盘时间,使得游戏的流畅性大大受阻。这



←DS版三国无双的画面,简直只能用惨不忍睹四个字来形容。

一点对于玩惯家用机无双作品的玩家来说,可谓是相当的别扭。驰骋于沙场上打杀的正过瘾时,突然屏幕一黑切换到读盘画面,这一点想必每个玩家都会有所怨言吧。好在PSP上这几款无双作品画面和手感上都还说得过去,但是GBA和NDS版的无双就让玩家嗟叹不已了。抛开别扭的手感和按键不足等弊病不说,游戏的画面简直可以用满屏的马赛克来形容。倘若是没有接触过无双系列的玩家玩到了这两款游戏,一定会对光荣的无双系列留下很不好的印象。相信厂商自己也早已意识到自己的过错,之后无双系列便把矛头指向家用机平台,一直推出着相关的系列作品,甚至已经有《高达无双》这样的作品诞生。



↑PSP版的《三国无双二度进化》是以PS2版的三国无双4代为蓝本制作的。

平心而论的话,无双系列真正的巅峰作品,也只能算是PS2上的《战国无双2》与《战国无双2猛将传》这两款游戏了,当然,在掌机玩家中,PSP版的《大蛇无双》也算是具备了7、8成的无双系列精华。不过由于目前无双的量产化以及厂商的不思进取、玩家的口味挑剔等等原因,以后的无双作品或许永远超越不了PS2上的颠峰。当然,纵然整个系列目前已经走了下坡路,不过对于纯粹想体验在战场上打杀感觉的玩家来说,偶尔用来消遣一下时间还是个不错的选择。总而言之,游戏的跨平台推出,对我们玩家而言,还是多多益善的。

结 束 语

其实冷静下来回想一下,业界内不少游戏的可圈可点之处还是随手可见的,这里由于篇幅所限编者在这里就不再多费笔墨了。从哲学的角度来考虑的话,凡是都具有两面性,有不利的一面就肯定有自己有利的一面。编者策划这篇特稿没有什么别的意义,只是针对当前萎靡的游戏市场发两句牢骚而已,如果读者大人们觉得话说的确实在理,那么编者也就十分欣慰了,倘若读者们另有高见,那么就请一笑置之吧。

本期小编推荐超值周边！

游戏周边街

无论你是爱机还是显摆，追求时尚又或是为了吸引眼球，你来对了，这里都是最新最眩的好东东！

□文/FFSKY
□责编/翔武
□美编/包子

电池座充感觉对掌机也是非常重要的，特别是待机时间不长的。玩一会就要充电了，如果身边没有充电器或插座会很麻烦，这时如果有个充好的电池就方便多了。NDSL的触笔周边有很多了，解决质感和长度是重点，这次就介绍一个国产的触笔。

PSP2000 优之品 智能座充

厂商：千年龙
价格：45元



PSP强大的影音播放功是玩家津津乐道的，PSP电源的支架产品也层出不穷，足以见到大家对PSP影音功能的重视，这款由广州佰源电子生产的优之品智能座充，是一款集合了充电，支架功能于一身的产品，多功能的周边也深受玩家的喜爱，优之品智能座充同样采用了吸塑包装，包装是上醒目的PSP2000专用的字样提醒我们这是一款新版PSP专用的产品，包装很简洁，为纯白色显得很优雅，背面是产品的说明，还有保修说明，这款产品是由中国设计专利号的产品，可以看出厂商在设计方面也下了功夫，取出优之品智能座充，我们一下就被纯白色的座充所吸引，优之品智能座充摆放在桌子上就想艺术品一样，优之品智能座充前端有个弧形的设计，让整个座充看起来更美观，点缀的PSP主机的小图标让座充看起来更有活力，而座充的供电也分为了2种方式，可以使用USB为PSP充电，采用了USB2.0接口可以更快更稳定的为PSP充电，同时使用PSP的原机电源也可以供电，十分方便，充电的同时，座充两侧的的指示灯会亮起来发出迷人的绿光，座充的底部还有可以调节的挡板，主要是为了在充当支架的时候，调节出适合的位置，为玩家欣赏电影提供方便。同时优之品智能座充更是提供了6个颜色供选择，满足了不同消费者的需要。

天籁之音操控自如，PSP2000 千年龙网络耳麦

厂商：千年龙
价格：38元

我们知道PSP2000问世后很多周边都不在适用，为了更好的使用PSP欣赏音乐，一款好的线控可以提供更自然的操控，而新版PSP内置的skype聊天软件又给了PSP全新的功能，但是需要专用的麦克风。那么有没有一款周边集合了这些功能呢？广州佰源电子生产的千年龙网络耳麦就是一款集线控和麦克风于一身的产品，可以说麻雀虽小，五脏俱全。这套千年龙网络耳麦采用了优质的线材，耳机的音质也很好，线控也十分精美，按键灵活操作起来十分顺心，线控的后面的夹子可以把千年龙网络耳麦固定在衣服上，平常在使用时更加方便，千年龙网络耳麦有麦克风支持skype，对于想体验skype的玩家来说也是一款非常出色的周边。





电池好伴侣，PSP2000飞毛腿直插电池座充

相信不少玩家都有一块备用的PSP电池，备用电池解决了PSP供电的问题，但如何给备用电池充电，也是一个问题，如果使用主机充电的话十分麻烦，使用普通组装的充电器的话会有锁电的问题，一但锁电，把电池放入主机中，进“电池信息”查看电池余量始终显示为0%，无论充多久都是这样，不过使用正规厂家出品的电池座充就不会有这样的麻烦了，这次为大家介绍的由广州佰源电子生产的PSP2000飞毛腿直插电池座充，就是一款出色的座充产品，我们用小巧，方便来概括这款座充，无论是组装电池，还是原装电池，飞毛腿直插电池座充都能提供充电的解决方案。我们看到飞毛腿直插电池座充采用了大红色作为产品的包装十分醒目，这样的设计相信会在众多产品中脱颖而出，在包装上可以看到中国500最具价值品牌的标志，这是品质的保证，要知道飞毛腿电池在手机电池领域是赫赫有名的，这款飞毛腿直插电池座充可以享受三包服务，用户不用担心产品的售后问题，飞毛腿直插电池座充采用了优质的塑料外壳手感十分出色，同时散热十分优秀，造型设计方面，和普通的座充相仿，都是长方形设计，电源的插头部分可以折叠，减少体积便于携带。背面有产品的规格，以及警告，充电器上有红色的指示灯，充满电后指示灯会熄灭，而电池取出的方式也采用了自动开关，只需拨动开关，电池就会弹出，之后就可以轻松的取出电池，电池接触位置的金手指，造工还是很规范的，比起一般的组装充电器要好上很多。值得一提的是飞毛腿直插电池座充采用了智能分析电槽内电池类型，为电池提供最佳的充电方式，有多重保护的功能，防止电池过充，过压，是可以延长电池的使用寿命。对于使用备用电池又担心组装充电器锁电问题的玩家可以方向的选购飞毛腿直插电池座充。



厂商：飞毛腿
价格：58元

伸缩自如千年龙NDSL 四支装不锈钢伸缩笔

厂商：千年龙
价格：18元

有不少粗心的玩家，经常把NDSL的触摸笔弄丢，而触摸笔又是NDSL必不可少的工具，触摸笔，一支称心如意的触摸笔不仅要有出色的手感，还要耐用，这套由广州佰源电子生产的千年龙NDSL 四支装不锈钢伸缩笔就能满足你的需要了，千年龙NDSL 四支装不锈钢伸缩笔，采用了吸塑包装，对于触摸笔这种小配件来说是最合适不过的了，我们可以直接看到伸缩笔的本体，来决定是否购买，这套千年龙NDSL 四支装不锈钢伸缩采用了淡蓝色的包装，看起来十分柔和，产品名称都是英文的，背面有产品的图示，介绍了伸缩笔的功能，打开包装之后我们看到伸缩笔分为4种颜色，有白，粉，绿，黑，供玩家选择。虽然看起来长度不一，但和标准的触摸笔长度相同，触摸笔的笔杆采用了不锈钢材料，看上去更美观，手感也很出色，笔尖采用了优质的塑料，可以很好的NDSL的保护屏幕，不会对NDSL的屏幕造成太大的损失，既然叫做伸缩笔，笔的长度自然是可以调节的，对于手大的玩家十分适合，作为一款国内厂商生产的周边，价格自然是很低廉的，当做备用的触摸笔，或是替代原装的触摸笔都是不错的选择。



新一代烧录典范 U2DS抢先测评



文：威软工作室 兰亭居士

NDS的烧录卡发展分为两个时代，前期是使用Slot-2卡槽类型的烧录卡，需要采取刷机等手段才能够运行，后期则是当前的Slot-1类型烧录卡，均采用三免技术，可以不刷机，直接复制进行游戏，而随着NDS的发展进入鼎盛时期，第三个时代的烧录卡也初见端倪，这就是以U2DS为代表的，具有全方位游戏体验，且内部支持完美多媒体技术的全能型烧录卡，而作为第三个时代烧录卡的先行者，U2DS在功能上究竟有什么过人之处，接下来还要请大家随着笔者来一探究竟。



收到U2DS烧录卡后，笔者着实一惊，因为U2DS在包装上可谓是另类，它不同于其他烧录卡以当代的审美特点来绘制包装，其采用了复古的水墨画式色彩，正面的包装图案用山水相映衬，极富张力，设计者用简单的颜色，朴素的线条衬托出了不平凡的古典美，这不由得让笔者想起来“中国风”这个词汇，在当前追逐时尚流行嘻哈的潮流中，U2DS这种别样的包装设计实际让它本身显得更加的前卫而富有激情。烧录卡包装的背面是用英文密密麻麻所写的功能特点，由此可见这款产品的定位大概是着眼于海外的市场。



打开包装，纯白色的卡带映入眼帘，普通观察并不会发现其与其他卡带有什么不同，后面金手指部分无栅栏的设计，前面白色的贴纸，都很普通，实际上细心的玩家可能感觉到了这款卡带的塑料外壳有着稍许的不同，据烧录卡厂商透露，这次U2DS在烧录卡的外壳设计制作了采用了先进的纳米抗菌技术，也就是说玩家在使用卡带时一般不会在卡带上残留细菌，这样的想法也只有U2DS小组敢于去实践了。U2附赠的读卡器也很可爱，橘黄色的外壳，还有可爱的宠物图案。



拆开卡带，里面的内部结构平淡无奇，但这并不代表U2DS的功能简单，下面笔者就为大家着重测试下这款跨时代烧录卡的功能有什么突破吧。

官方介绍

●和以前一样，笔者在测试之前，先来给大家看看官方给出的卡带整体功能特点：

●支持FAT/FAT32系统格式，可在任何操作系统上工作；

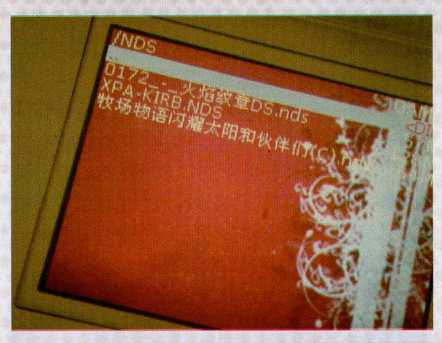
●NDS原卡大小，能够完美插入Slot-1卡槽，没有任何突出；
●独创动力存储设计，保证存档永不丢失；
●可使用高速SDHC标准TF卡，无视卡速功能，可支持任何NDS游戏；
●简单的操作，强大的功能，玩游戏仅需从PC端直接复制，除此不需要任何的操作；
●兼容WiFi游戏，可使用DS震动卡，DS浏览器；
●直接使用Clean Rom游戏，无需裁剪打补丁等操作；
●独家完美支持上千个游戏的完美复位；
●具有单卡联机功能，不会掉线拖慢；
●全新DLDI自动补丁技术，可运行全部的自制软件和游戏；
●对应NDSL的4级亮度调节，可在内核界面中直接设置；
●强大的AR金手指技术，玩家能够随意编辑创建金手指文件；
●友好的皮肤界面，全触摸操作，带来胜于Iphone的触摸体验。

简易的内核安装

使用烧录卡前我们先要安装内核文件，笔者先到官网下载了最新内核，解压后将“U2MENU.DAT”以及“U2Menu”等文件目录一起拷贝到了microSD卡的根目录，之后再将下载的游戏解压并同样拷贝到microSD卡的根目录，然后把microSD卡插入到U2DS中，再把U2DS插入NDS中，开机后就会直接进入到U2DS的操作界面了。整个过程异常的简单轻松，可谓十分的人性化，这对于初次接触NDS的玩家应该是再好不过的了。

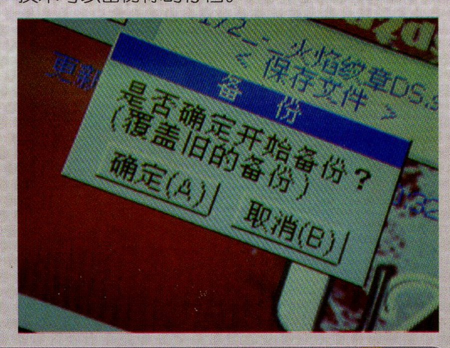
完美的游戏兼容

NDS本身最基础的功能还是玩游戏，所以对于诸位玩家来说，烧录卡最主要的依旧还是游戏的兼容性，对于这点笔者测试了近期的诸多大作，比如西格玛和声汉化版、蓝龙Plus汉化版等，还有之前的一些老游戏，像是超级马里奥64DS，马里奥赛车等等，均没有不能玩的情况，并且对于很多玩家关心的恶魔城问题，笔者也加了测试，这里我特别选用了台产的1G TF慢卡，玩恶魔城废墟的肖像汉化版，在游戏中反复的按暂停，整个过程从来没有发生过一次死机，这使得笔者对这款卡带的游戏兼容性又有了新的认识，看来U2DS不仅对游戏兼容性好，对microTF卡的兼容也是没话说，无论快卡慢卡，都能用U2DS轻松享受到NDS游戏，这点也十分值得其他烧录卡厂商的借鉴，希望今后所有的烧录卡厂商都能像U2DS一样，做到对游戏的完美兼容，不再有死机或者游戏黑屏不能玩等现象。



安全的存档技术

存档对于游戏玩家来说应该是最宝贵的数据之一，平时多少次的辛勤汗水和刻苦奋斗都记录在存档之中，作为第三代烧录卡，U2DS不仅仅注重游戏的兼容问题，还在存档方面做足了功夫。其采用了目前最为先进的动力存储技术，这种技术和第二代烧录卡一样的地方是存档大小都是512k，但是不一样的地方却有很多，首先在数据的结构上在保持兼容第二代烧录卡的存档上进行了大幅度调整，可以保证U2DS在玩新游戏的时候不会发生因为存档失败而不能运行的状况，比如说之前8M存档的大合奏等，众多的烧录卡无一幸免，全部倒了下来，而使用动力存储技术的U2DS绝对不会发生这样的情况，此外在存档的安全上，U2DS也比其他烧录卡高出一截，其永不掉档的宣传在笔者数日的测试中得到了完美的体现。还独有备份存档的技术可以备份你的存档。



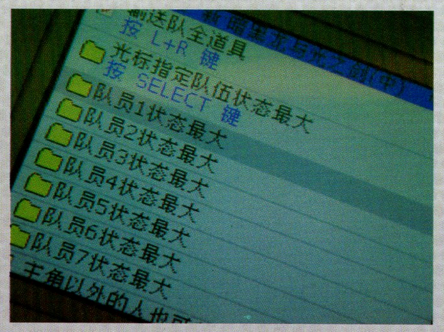
软硬兵团

革新的软件支持

相比于游戏，自制软件的兼容也不可忽视，现今的NDS自制软件犹如百花齐放一般光彩，不仅流行的主机模拟器一应俱全，就连堪比官方素质原创的游戏也不计其数，所以说烧录卡不能仅仅注重游戏的兼容，还应该重视自制软件的兼容。U2DS运行自制软件采取了自动DLDI补丁的模式，对于这点大家请不要忽视，因为支持SDHC标准的U2DS不同于普通的烧录卡，其DLDI补丁需要重新制作来适应大容量的TF卡，所以DLDI补丁要是出现问题，自制软件的兼容也会大打折扣。为此笔者特别对时下流行的自制软件进行了测试，U2DS的整体表现可谓是异常优秀，无论是FC模拟器、NEO模拟器还是PDA程序DSO等等全部能够完美运行，这不得不令人对U2DS刮目相看。

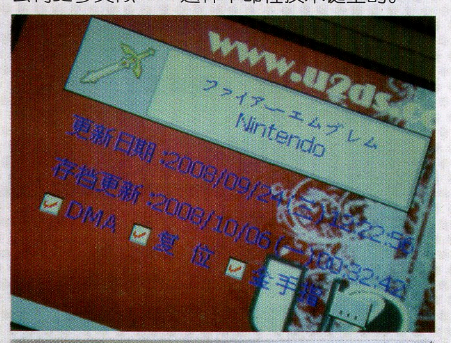
强大的即时修改

测试完了游戏兼容，笔者还要测试U2DS的附加功能，U2DS本身支持金手指、软复位等常见的扩展功能，像是金手指，U2DS内建了ActionReplay功能引擎，可以完美支持网络上最为常见的R4类型金手指数据库，笔者选取了一些游戏进行测试，发现如果对应的ROM有金手指代码，烧录卡的下屏界面中就会显示出来，之后在“选项”界面中打开金手指开关，然后进入金手指设置界面设置好金手指点击“save”就可以享受到轻松游戏的快感了。笔者尝试了马里奥赛车，N+等游戏，U2DS都能完美的实现对应开启的金手指代码，另外值得一说的是，U2DS的金手指功能还可以实时开启，在游戏中可以按L+R+START+UP打开金手指，当你不需要的时候可以再按L+R+START+DOWN关闭金手指，这样的即时金手指设计能够最大限度的保持游戏的可玩性，并且也能顺利的帮助玩家享受到游戏的快乐。



非凡的读取技术

DMA读取技术对玩家应该是一个陌生的词汇，这算是U2DS设计团队为其量身打造的一个功能了，U2DS使用DMA能够更好的兼容各种型号的microSD卡，使得其不会在游戏中出现问题，而且使用DMA技术的话，读取加载游戏也能更加迅速，普通烧录卡加载一款游戏都要使用10多秒的时间，这个过程无疑是漫长的，如果使用DMA的话，整个游戏的加载时间可能仅仅只有几秒的时间，比如笔者采用测试的口袋妖怪白金，普通情况下，加载游戏大概9秒钟左右，开启DMA后仅用5秒就进入到了游戏之中，这样强大的读取技术得利于了U2DS技术小组的研发和创新，相信随着开发的逐步深入，U2DS会有更多类似DMA这种革命性技术诞生的。



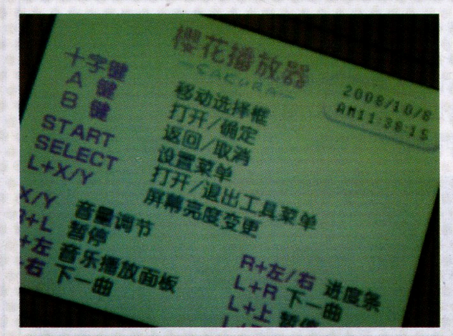
快捷的硬件复位

NDS由于自身的定位不同，不能够像PSP一样随着返回到系统菜单进行游戏，这一点有些不够方便，导致想换游戏的时候必须要关机才可以。这使得烧录卡厂商不得不开发软复位技术，而使得NDS玩家也能在玩NDS游戏的过程中随时返回到系统菜单，目前市面上的烧录卡基本上都有软复位的功能。作为新一代烧录卡中的先行者，U2DS独家完美支持上千个游戏的复位值得称赞，笔者在这次测试过程中使用软复位从来没有遭遇到黑屏死机等现象，并且近几日新出的游戏全部能够完美复位，可见U2DS的复位不仅针对当前的游戏，它还能完美兼容以后的游戏，换句话说，假使U2DS小组不再对烧录卡的内核进行更新，U2DS也能够凭借当前的内核复位今后的任何一款游戏，这样的核心复位技术，在当前的世界破解前沿都是十分领先的。当然，软复位只是一个方便的小功能而已，让我看下面的功能。

交友 天津 赵龙
上边角栏很高兴，但地址写错了哦~
男，20岁，天津市河东区，QQ：617752321

精彩的视听体验

NDS本身定位于掌机游戏机，所以不能播放音乐或者电影，而如果使用U2DS的话，NDS就能摇身变成掌上多媒体终端了，笔者使用U2DS自带的moonshell程序，可以实现听MP3，看DPG电影等普通NDS主机无法做到的功能，并且这个moonshell程序也支持返回到U2DS的操作菜单，听歌听累了，或是看电影看困了，可以随时按START返回U2DS的主菜单来NDS游戏，这样独特的设计可谓是别具匠心了，更加值得称道的是，U2DS所搭配的moonshell程序是全中文操作界面，这样人性化的设计体验，使用其他的烧录卡恐怕是很难享受到的。



独立的个性皮肤

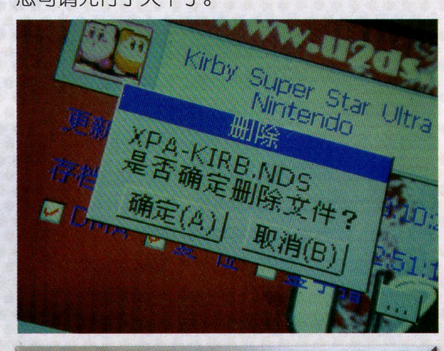
更换皮肤也是目前烧录卡的一项普遍功能，当然U2DS也不例外。

U2DS有一大功能特点就是整个操作系统中的界面是独立的，玩家可以根据自己的兴趣爱好来DIY它，听起来是不是很神奇呢，想象一下，我们使用自己制作的界面皮肤，来玩NDS游戏，是不是相当的有成就感？很多不会制作皮肤的玩家在这里也不用担心，U2DS的官方论坛上提供有很多的皮肤来给大家下载，即使自己做不了，玩家还可以使用那些琳琅满目的下载皮肤使用，在这里笔者也简单介绍下怎么使用下载皮肤，我们把那些下载好的皮肤，通过winrar程序解压，之后把所有的文件按照覆盖的方式复制到microSD卡上的U2Menu\skin\default目录中即可，操作起来是不是很简单呢？笔者觉得如此的设计在同类产品中U2DS应该属于典范之作。

不过光下载皮肤还是不足以满足玩家的DIY能力，相信以后会有皮肤制作工具，这样就能做自己喜欢的皮肤了，甚至可以经常更换。

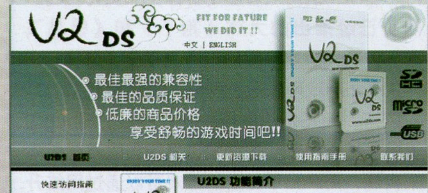
轻松的文件管理

强大的卡带还要有强大的系统来支撑，U2DS在内核系统界面的制作上可谓是煞费苦心，一方面贴合了国民级烧录卡R4的界面，一方面也在它的界面上再加以进化，其中文件管理就应该是最显著的进化之一了。按X键可以删除任意文件应该算是最常用的功能了，虽然R4等卡也有这项功能，但均不能与U2DS相比较，其作为第三代烧录卡，在文件删除操作技术上采取了并行删除文件的办法，这样通俗的说就是不会破坏microSD卡的文件簇，也就不会对microSD卡造成损失，从而大幅的延长了microSD卡的使用寿命，这是其他烧录卡厂商所没有考虑到的问题之一，U2DS小组的这个理念可谓先行于天下了。



低廉售价的高质服务

对于当前的烧录卡市场，功能实际上已经不是唯一的决胜砝码了，在功能趋势大同的情况下，玩家往往关心的是烧录卡的价格，而据笔者得知，这款U2DS的售价十分的亲民，零售价格不超过80元，如此的售价却能换来强大的功能，恐怕又要在市场上掀起抢购的热潮了。另外因为R4的前车之鉴，很多朋友也十分想知道U2DS在后续内核的开发上是否有着充实的保障，关于这点笔者也询问了U2DS的厂商，他们给予笔者十分肯定的答复，就是U2DS会时刻保持更新。



软硬兵团

PSP热点半月观

HIGH LIGHT

主持 / 露琪

本月16日，PSP-3000就要在日本地区率先上市了，相信同学们在看到这期杂志的时候应该已经有不少水货流入进国内市场。第一批破解会在何时？谁知道呢……

□美编 / 和生活死磕

新版 iPod 挑战 PSP 三利三弊决定其成败

上个月，在美国旧金山举办的“Let's Rock”发布会上，身为苹果电脑品牌之父的乔布斯先生为大家带来了新版的iPod音乐播放器(包括Nano和Touch系列)。新版iPod以其更轻薄的机身、更丰富的功能和个性化的设计，被誉为“史上最好玩的iPod”。而乔布斯的野心似乎也并不只是称霸音乐播放器市场，这位极具艺术气质的CEO(Chief Executive Officer，首席执行官)自信地宣称iPod是“最佳的便携游戏设备”(the best portable device for playing games on)，大大显示了苹果公司即将乱入游戏硬件市场，以及挑战PSP和NDS掌机的决心。





→苹果公司推出的iPod视频/音频播放器在全球范围内获得了极高的人气，如果当初在设计时有考虑掌机游戏的可行性，对PSP的影响将不可小觑。

那么，iPod能否战胜目前已经分庭抗礼掌机平台的PSP和NDS呢？苹果公司又有什么资本敢公然跟索尼和任天堂叫板呢？且听专家深入分析iPod的三大优势与三点不足。

三大优势：

1.购买iPhone/iPod游戏简单快速

由于本身支持Wi-Fi和3G网络，iPhone/iPod又是采用了网络商店付费下载的模式，因此玩家可以很方便和快速地下载并安装游戏，不用担心游戏缺货或者涨价。

2.iPod游戏很便宜，游戏品质也在不断提高

iPod的游戏价格最高不会超过10美元，而PSP和NDS的游戏普遍定价都在25美元左右。随着已经推出的大作《孢子》和《极品飞车》，iPod游戏品质的提升也很令人期待。

3.iPod游戏可以通过网络扩展和更新

PSP和NDS掌机发行的游戏如果出现bug或者需要扩充内容，往往需要发行新的游戏版本来实现，而iPod平台上的游戏可以通过网络升级和扩展，直接更新游戏的内容。

三大劣势：

1.iPod仅仅只能通过触摸屏操作

操作游戏手感差，按键少，触摸屏的劣势将会使iPod无法像PSP和NDS那样对应复杂游戏的操作需求。

2.家长们不会选择买iPhone送给儿童当礼物

需要注意的是，iPod/iPhone不是一个纯粹用来游戏的普通玩具，家长不会允许自己的孩子轻松使用触摸屏访问管理并不严格的互联网，而儿童又是游戏市场的主要消费对象。

3.游戏对专用系统的要求越来越高

专用的游戏系统可以很好地应付复杂的游戏，而iPod平台的系统离专业的游戏平台还有着不小的差距。想要对应越来越复杂的游戏，是iPod/iPhone接下来将要面临的很有力的挑战。

交友 福建 周策

我要太鼓达人的抱枕！！

男，17岁，福建省连城县，QQ：37942341

PSP版WOW震撼公布即将上市？《魔兽世界RPG携带版》神秘曝光

近来有不少传闻指出，美国著名的PC游戏开发商暴雪公司将会发行旗下热门网络游戏《魔兽世界》（World Of Warcraft）的PSP版本，这标志着暴雪公司正式涉足掌机平台市场。出色的画面效果、史诗般波澜壮阔的剧情、再加上多样性的游戏方式，正体现了PC游戏圈经典的一句话：暴雪出品，必属精品！

本作的游戏类型是MMORPG（大型多人在线角色扮演游戏），PSP版本的《魔兽世界》将通过Wi-Fi连接到服务器上。这意味着玩家可以坐在星巴克里一边喝着咖啡，一边捧着PSP来上网游戏，而不是拿着笨重的笔记本电脑。

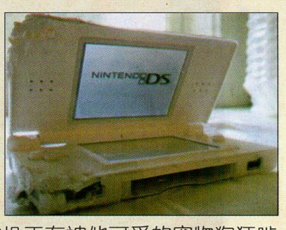
暴雪公司借助PSP完美的屏幕以及强大的3D处理能力，将PC上《魔兽世界》的画面巧妙移植了过来，当然，PSP的机能还不足以和PC相媲美，所以PSP版将适当降低画面的分辨率，但还是能够让人接受的。众所周知，《魔兽世界》的地图主要分为三大部分：卡里姆多、东部王国、外域，地形广袤并且复杂，因此这次发布的PSP版本会用到3张UMD——当你的角色在每块大陆探险时，需要放入相应的UMD光盘，在角色离开大陆时则会提示换盘，否则不能继续游戏。这其实也是暴雪公司的无奈之举，要知道PC版的客户端就有3.4个G呢。

在操作方面，如果想玩这款游戏的话必须另外购置一块PSP专用的键盘，因为《魔兽世界》复杂的操作不是10来个按键能够应付来的。这块键盘目前售价大约在60美元左右。

关于PSP版《魔兽世界》的更新，暴雪给出了比较完美的解决方案：每次更新与PC版同步，但会专门为PSP版制作一种索尼官方认可的补丁文件，用户只要把补丁文件储存在记忆棒上就可以了。不过，这条传闻现在已经被证实为是假消息，而始作俑者正是国内《魔兽世界》玩家的集聚地艾泽拉斯国家地理站点（ngacn）的某位网友。



NDS皮糙肉厚大难幸免不死 PSP环保健康反遭灭顶之灾



来自国外玩家的真人真事。美国玩家Jacobian在回家后看到了非常有魄力的一幕：自己刚买的任天堂DSL掌机正在被他可爱的宠物狗狂啃中……

阻止了小狗的进一步行动后，Jacobian惊异的发现这台DSL居然还是可以开机正常游戏的，因为小狗的嘴只能够得着边缘的塑料，离中央的液晶屏还有一段距离。

无独有偶，一个月前某位北美的玩家也经历了类似的惨剧，只是对象换成了一台黑色的PSP。同样是按钮那边被宠物狗磨过牙了，但是这台机器就没有那么好运了，只能等待被废物回收的命运。



据专业爱狗人士称，这是小狗和主人分离后典型的“分离后焦虑综合症”的表现，所以同时拥有掌机和宠物的玩家应该多加注意以防止这样的事件再次出现。









在乐高版《星球大战》游戏系列大受好评之后，同样作为玩具的《乐高蝙蝠侠》也开始游戏化。在游戏中玩家可以从蝙蝠侠和罗宾之中选择一名角色与经典的老对手们进行一番较量。游戏的故事与原作基本相同，邪恶势力从囚禁的监狱中逃出，之后开始对城市的破坏，蝙蝠侠的老对手小丑和企鹅先生也纷纷亮相，而玩家要做的就是将这些不法之徒全部缉拿归案。

本作的隐藏要素很多，不是只是连续按拳头闯关的游戏，得先用飞镖打掉敌人武器再近身攻击。另外就是关卡中隐藏要素很多，要借由攀爬、飞行、爆破以及交换角色等技术与合作来协力过关；而且并非看得到的特殊积木都可以吃得喔，要通过切换的特殊角色来取得。

SRPG
策略模拟

游戏名	梦魇骑士
厂　商	STING
发售日及其它资料	●2008.9.25 ●1人 ●6090日元 ●1Gb

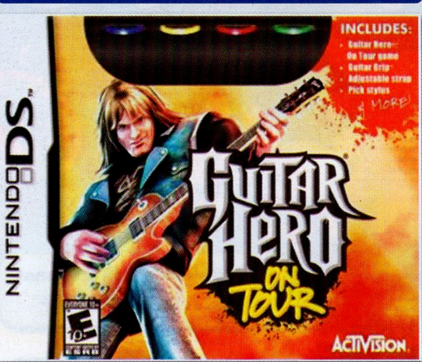
《梦魇骑士》是承袭《约束之地》与《公主同盟》世界观的系列最新作，类型为回合制战略角色扮演，由系列作原班人马担任制作。游戏中玩家将扮演失去肉体的魂魄威斯普，通过赋予暂时性生命的方式，来指挥各地因为受到诅咒而失去魂魄的骑士，为了夺回被魔物占据的古城而战。



官方日前公开了这款游戏的一个秘密情报：《公主同盟》可以和本作进行联动。方法是在NDS的SLOT－2卡槽插入GBA卡带《公主同盟》开始游戏的话，在教学模式里见到的角色将不是本作中登场的新人物玛利亚，而是由前作的尤古多拉公主进行系统解说。对系列前两作有爱的同学不要错过本作了。

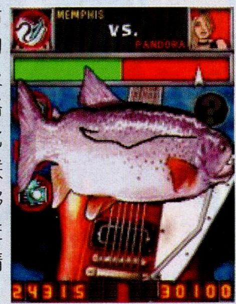






《吉他英雄：巡回演出》由Vicarious Visions开发，是以电吉他演奏为主题的《吉他英雄》系列首款登陆NDS平台的游戏。本作承袭系列作的基本元素，并且收录了超过20首以上的授权歌曲。游戏特别针对NDS主机设计了专用吉他控制器周边“吉他把手”。吉他把手上具备4个演奏用的按钮以及单手握持用的系带，只要把它安装在GBA卡带的插槽上，就可以配合NDS触摸屏以附属的吉他弹片来进行吉他演奏。

本作的美版已经于7月在欧美地区先行推出，这次发售的日版包括有先前系列作相同的单人游戏模式，以及通过NDS的无线网络来提供双人合奏，此外还有双人竞赛的联机模式，让玩家能够随时随地与朋友来进行热烈并且充满激情的吉他演奏。









《美少女麻将》是让玩家在四季如夏的海滨度假中心，与美少女进行正统4人麻将对局的麻将游戏。当玩家顺利从麻将对局中获胜后，就可以与美少女一同进行迷你小游戏，顺利过关的话将能提升女孩的好感度并且触发更多的事件，或者是使用赢得的点数购买衣饰与泳装。



游戏中预定收录5名美少女，包括D3会社旗下的招牌写真青春偶像双叶理保，在《性感女剑士》中饰演反派的性感女老师水 D丽子，充满朝气的运动美少女逸茂元气，娇小的可爱妹妹都院照子，以及混血的高傲千金蟹江·米森。游戏还特别照顾不会打麻将的初心者，可以设置为自动打麻将的观看模式，甚至通过获胜的点数购买作弊道具等等。

本作的规则和普通的麻将游戏并没有多少的区别，而玩法是更接近于台湾规则的日式麻将，虽然这些规则都是从大陆传过去才衍变成现在的形式的。另外，游戏通关后还会增加画廊鉴赏模式，共收录有多达20张的精美CG图片。

口袋基地



□文/PMGBA 星痕&sspass
□责编/八房 □美编/包子

口袋新闻 《口袋白金》发售3日100万突破!

于2008年9月13日发售的DS游戏软件《神奇宝贝 白金》，发售仅两日就达到了96万3273套的惊人销量。这也是史上DS游戏软件最快达到100万销量的速度，神奇宝贝系列不愧为“怪物级”游戏！旧作《神奇宝贝 钻石·珍珠》在发售后4日内的销量总和为160万套。在日本国内累计至今，已经有557万1456套的佳绩。



↑对于口袋妖怪来说，出现这样的排队场面真是再平常不过了。除了孩子与家长，一些成年人也在队中哦。

口袋妖怪动漫

◆神奇宝贝系列动画再推新曲

正于日本东京系电视台播映的TV动画《神奇宝贝 钻石&珍珠》(简称DP)将从2008年10月2日播出的一小时特别篇(第96.97话)并开始更换主题曲。新片头曲将是小智与小光充满活力的二重唱，也是首次采用二重唱的片头曲；片尾曲则给人以皮卡丘与波加曼它们可爱的身影浮现在眼前的感觉。另外，本次歌曲的更换，也恰逢DP播放进入了第三个年头。

片头曲信息：

ハイタッチ！（High Touch！）

作词　户田昭吾

作曲&编曲　たなかひろかず

演唱　小智（松本梨香）&小光（丰口 めぐみ）

片尾曲信息：

あしたはきっと（明天，一定）

作词　须藤まゆみ

作曲&编曲　三留一纯

演唱　歌奈子

◆来年的电影舞台将会是希腊？

负责历年神奇宝贝电影脚本的著名脚本家园田英树先生，日前启程远赴希腊取材。先生走访了德尔菲的阿波罗神殿、天空之城卡兰巴卡等著名景点。希腊一直是世人眼中的一个充满神话的国度，来年的剧场版舞台若是取自这里的话，相信场面一定很恢宏！



→园田英树先生近照。他担任口袋妖怪电影的剧本策划已经很有年头了，大家熟悉的《路基亚爆诞》《结晶塔帝王》等作品都有他的参与。近年来口袋电影节节攀高，正是对他努力的肯定啊。

◆Fans众望所归！小光手办预定

《神奇宝贝 钻石&珍珠》的女主角小光手办登场！Banpresto（バンプレスト）为大家带来了两款表情各异的小光手办，高度约16厘米，预定于2009年3月发售。小光的表情活泼明快，造型可爱，手办整体的立体感很强；两款手办的脚下，分别附有小光最初的神奇宝贝波加曼、以及与皮卡丘十分亲热的卷卷耳，可谓是Fans必收之作。

→不仅是宠物不同，小光本人的姿势和表情也有微妙的差别。如果有条件的话一定要两款都拿下。

口袋妖怪游戏

◆新奥新三洞穴——方圆三神柱

好像有读者抱怨我们，在上期的白金攻略中圣柱王和三神柱的部分写得很是不明白。其实是这样的：本作，既不能直接捕捉三神柱也不能直接抓获圣柱王，想要获得它们需要完成两个支线任务。只是抓捕圣柱王需要身上带着三神柱，而抓捕三神柱则需要官方赠送的特殊圣柱王，所以就把两个事件放在一起写了。圣柱王事件很简单，只要带着三神柱调查即可，这次给大家写出三神柱的剧情。首先，凭官方的第11部电影的预售券可以得到一只用彩虹球装着的lv100特殊圣柱王。（国内玩家没有条件的,可以拜托“那个”东西…把抓捕地点附近的“命运的邂逅”勾上即可），然后将这只神柱王由珍珠钻石通信传到白金版。之后，玩家要带着这只神柱王，去原来珍珠钻石没有的3个隐藏地点。



→带上神柱王，原本空无一物的洞穴中就会出现机关，依次踩下即可与三神柱遭遇。

→有玩家用工具导入神柱王到进度中，却无法触发剧情，这是因为触发剧情的神柱王比较特殊。



口袋妖怪周边

随着年末临近，又有两款周边接受预定了哦。目前官方宣布从10月3日起接受“神奇宝贝五号”台表和皮卡丘蛋糕的预定。神奇宝贝五号是一款以圣诞为主题的台座玩具，主体形象是皮卡丘与今年的主角谢依米（天空形态）一起站在圣诞风格的蛋糕底座上，玩具的上盖可以取下。此外还附带了圆企鹅的插件，可以用作替换。圆企鹅插件上还有显示时间功能哦。至于皮卡丘蛋糕，刚买到手的蛋糕并不是拼好的，玩家要自行将蛋糕主体拼好，然后将巧克力做的眉目、装饰等组合起来。在圣诞时一家人一起动手吧。



口袋战术 斯是萝莉，惟汝是控——控场(下)

如何反“控”？

–教各位正太/少女如何脱“控”而出–

试探：如果被对手替身而形成控场，而自己没有适当方法又想一毛不拔的时候，试探就很有必要了。对手只有三件宝，无论是谁靠三招都不可能克制所有PM，它的盲点就只有靠来回换PM来探清，还可以诱使对方使出流星群、燃烧殆尽或绿叶风暴来削弱自己。

炮灰：即使一物降一物，胜负也在毫厘之间。为了让对抗对方的PM以100%的状态上场，必须要丢卒保车。不过这样一来，控场的目的就达到了，如果你上场的PM没有捞回成本的能力，那么你的队伍迟早会被拖垮的。

备用盾牌：不得不说控场比反控场容易多了，一旦被对手形成控场，能不能破除了靠操作，队伍的构成也是很重要的一个方面。如果你的队伍全是一些高攻高速低耐久的PM，那么一旦你的PM被逼下场后上场基本都免不了伤亡；而一旦你准备了两只以上属性互补的耐久PM，你的任务就轻松得多了。

耗PP：这是试探的终极改版，也是一招禁招。当你每只PM都被对方场上PM吃的死死，又想要一毛不拔、或者拔了也未必能破之时，就要靠你精准的先读和大无畏的精神来与对方展开持久战了。此法的前提是己方PM必须有良好的属性互补，虽然会被对方招式克制，但不会大量怪物同时被一招克制，此外场上也不能有钉子或者是踩不到钉子。如果你有压力特性或者对方用的是一些华而不实的缺PP招式，那么这一任务还是很有希望的。此计的另一妙用则是趁对手沉不住气试图先读时趁机发难。这种反击机会只有一次，几率非常渺茫，但并非不可能完成的任务，要充分观察、判断之前对手的出招来判断他水平的高低。一般对手会在2到5回合之内变招，只要破掉他的替身，那么一切就好办了。当然，这需要时间的沉淀，如果你现在就练成了，请让笔者尊称您一声“欧吉桑”。

咱要“控”谁？

–真的勇士，敢于直视萝莉天真的脸庞–

–敢于正面御姐挑逗的眼光–

耿鬼：独一无二的控场大师，它的地位无可取代。首先它的属性和特性让它上场容易得就像上厕所：地面系盾牌、钢系盾牌、纯格斗PM、专爱PM、草毒PM、有重大弱点的PM、靠下毒吃饭的PM……在它面前实力全都5折起。其次是它能送人下场的方法太多了，催眠术是最直接的，鬼火和混乱光没有如此立竿见影，但在替身的保护下可以反复使用，让物攻手出师未捷身先死。此外影球和毒爆弹的高几率特效也适合持久战。无论如何控场，耿鬼的替身必备，耿鬼25%的HP足以抵挡那些对耿鬼抗性无可奈何的对手的旁门左道的反扑，替身可以有效保护经不起一处失误和一次MISS的贫血耿鬼。倒是拉人垫背、大爆炸和返拳则显得没有必要，因为耿鬼一旦形成控场，就不是死一只PM所能破得了的。再者，多一个招数格子，耿鬼的打击面就广了几分。



→老牌强宠，战术变化多端。对面的，你猜我上耿鬼要干啥？

波克基斯：波克基斯的控场手段基本只有一个：攻击。它速度不错，特攻很高，招式丰富到奢侈，恐怖的特性更是令其打击根本没有死角，因为打不动的PM还有特效可以收拾。在拥有可以轰下一切PM的攻击能力的同时，它的耐久却高得说不过去，根本不需要替身来保护自己，还有鸟栖来回复。要赶它下场，真的只有靠人品了。

斗笠菇：这只70速度，拥有4倍弱点和几乎0耐久，拥有130攻击却几乎达到“无招境界”的PM似乎连一个小孩子都能把它撵下场去，但斗笠菇硬是靠这身破铜烂铁在诸多控场好手中占据了一席之地。首先，能一招之内把对手逼下场的绝招，它有且仅有一招：蘑菇孢子，这招几乎能为它保本；其次，耐久虽然几乎可以无视，抗性却还有一点，毕竟能让地震+石刃威力同时削减的PM这个星球上不超过4只（白金里也没有新竞争对手哦）；它的上场能力更是惊人：

除了地震石刃，种子和异常状态也照单全收。连有自然恢复的罗丝雷朵也没有这般百毒不侵的能力。控场必备的替身也常驻其身——否则凑够4个格子都成问题。虽然种族、招式和相貌都让人忽视，但斗笠菇的确是一位令人尊敬的、为“控”而生的大叔。

夜黑魔人：夜黑魔人是一个集攻、防、辅助的三位一体的控场鬼才，虽然速度几乎可以与卡比媲美，但拥有痛平分的它反而因此多了一项优势。要控场替身首先不能少，有了替身才可以最大限度施展其他战术。进攻方面气合拳威力十足，与脆皮PM不同的是夜黑魔人的气合拳往往可以连发；暗影击有本系加成，对超能力和鬼系PM是致命威胁；压力+痛平分可以轻易榨干任何一招的PP；鬼火可以弥补HP的不足；诅咒+保护+痛平分更是能让老年玩家心脏病发作。可惜的是夜黑魔人不抗地震，而且如果造出替身之前身中剧毒，那么控场生涯就此玩完。


→这家伙虽然长着滑稽的飞碟脑袋，但实力实在是强得离谱。

鬼盆栽：花岩怪和夜黑魔人一同撑起了鬼系的另一流派，不过控场能力比起耿鬼丝毫不减。催眠术依然可怕，但它比耿鬼更有MISS的资本。鬼火、诅咒、痛平分与夜黑魔人使用方法差不多，由于没有气合拳，所以替身并不是十分急需。它的攻击能力比起夜黑魔人略有不如，但抗性由于后者，所以它的控场更倾向于耗PP。

巨沼怪：巨沼怪的打击面非常不错，但属性和耐久才是它控场的资本，能防住它的PM没几个能攻下它。如果配上替身和气合拳，草系也对付不了它。

超铁暴龙：如果说耿鬼的替身只是个摆设，那超铁暴龙的替身就是真正的长城了。能挡超铁暴龙那暴力的“140*1.5”的地震+石刃的PM未必有能力突破凝聚了超铁暴龙的耐久+特性的替身，迟早会倒在超铁暴龙剑舞或者气合拳之下。

毽子棉：控场PM要求起码有一技之长——毽子棉正好只有速度这一项算比较长，但这对毽子棉来说就足够了。催眠粉和寄生种子是草系的安家之本，在晴天草系第一速的毽子棉手中更是能让对手摸不到自己。但这一招被证明面对替身无能为力，所以毽子棉真正能逼退对手的还是鼓掌啊。正因为鼓掌和高速，毽子棉不但可以轻松控场，还能够扮演控场终结者的角色。

烈焰猴：烈焰猴的炽热推进是自杀之举，乃控场大忌也，何况双刀控场让人更难以防范，所以控场时火招还是以特攻为上，而它越接近死亡，控场力度就越强。这一切的前提便是速度：只要速度比对手快，它手中这两把快刀就不愁用武之地。


→别看速度一百出头不显眼，多的几点没准正好派上大用场。

宝石海星：和波克基斯一样都是不需要替身的控场能手。不过，除了打击面惊人外，它的防守能力才是立足之本：不但有自我再生，异常状态也吓不倒它，要逼退它只有正面承受其绚丽打击的洗礼。

电击魔兽：作为物攻手，它控场的资本就是能逼退盔甲鸟和水系盾牌，同时还有冰拳、地震和交叉十字等互补性良好的大威力招式。寻得机会加速后它会更难对付，要防下它必须要有非常硬的地面系PM不可。

自爆磁怪：招式如此贫乏的PM能跻身大雅之堂完全靠优异抗性衍生的替身，能防住它的草系对它多半也无可奈何。但如果试探出了它觉醒力量的属性而加以防范，那它也只能放个剧毒了事了。


→它的招数实在称不上丰富，不过三板斧用好了可也是很强的。

狩人营地

拿起手中的武器，向凶猛的怪物们迎击！狩·猎·解·禁！

狩人营地图区征稿开始，如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那就来给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可，投稿方式请见"紧急任务"下方，希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武

狩猎手记





NEW! 本期特别发现



怪物猎人中的怪物来源于现实的越来越多了，这次又对军舰鸟下手了。看那个红色的带囊，估计连声音都是那样吧。记得小时候看动物世界之后在上课时学这个叫声，结果楼道罚站，导致至今对这个动物还有很深的印象。这到底是什么印象啊……



翔武的狩猎手记



十一期间和朋友们一起去避风堂联机，当然八房也参加了。领教了一下斗技场G级双角的威力，如果不用道具打的话，真是太困难了。由于没配高耳，一只角龙吼，另外一只冲我和同伴冲过来，躲都没法躲，经常被连死。后来换了有高耳的装备，结果呢？角龙的叫倒是可以不用听了，但这两只一块拐着弯地冲我冲过来没法办啊。不过后来在大家的闪光音爆轰炸之下还是过了。

看了怪物猎人3的影像，真是越来越让我心动了，新加入的东西不少，看起来非常有意思。哎，等出了之后再去买WII吧，希望能增加WIFI网络联机。

这期的事情不多，所以也就不继续贫下去了，主要是因为没抽出时间玩怪物猎人……



紧急速报——怪物猎人3最新情报



水下攻击

这次的主题是水，在水中行动成了瞩目的焦点。猎人在水中可以用游泳自由移动，在攻击方面，动作会有变化，比如大剑的纵斩变成了纵向一周的动作。锤子在水中仍然是可以蓄力的，估计大剑也是如此。其实我本想深究一下背着那么沉的武器为什么还能在水里游，而不是沉下去，后来一想，和空想设定的游戏较真我就败了啊。劳拉、斯内克带着那么多武器游来游去，第一不沉，第二武器还不受潮。不过试着设想一下，在地上的防御会有后退的动作，在水里因为浮力应该会后退幅度更大吧。



新的怪物



在水中除了之前公布的海龙之外，还公布了其他怪物。水中的怪物可以看到有大蜥蜴和鲨鱼一类的，在水中初期的素材就靠他们提供了。上期提到的类似速龙的小型肉食龙，这次的视频中更新了它们的头目。和蓝速龙王差不多，都可以召唤出小弟来，而且还能在沙漠中生活。说到沙漠，视频中还出现了一堆蚂蚁，难道这就是新的甲壳种吗？

大型怪物中，就有我上面说的那个以军舰鸟为造型的怪物，是鸟龙种的新成员。但是它和原来怪物不同的是，它的叫声和舞蹈可以给怪物回复，看来怪物中的僧侣出现了啊，对这次怪物的生态有点兴趣了。

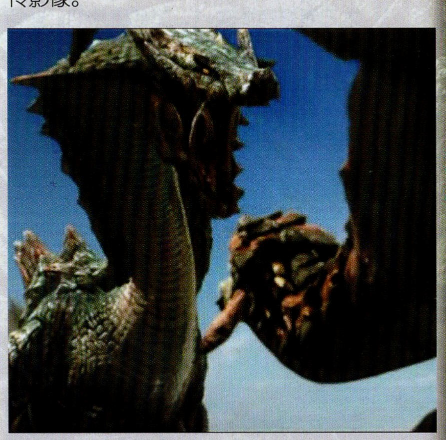
除了军舰鸟还有一种体型像鱼龙的怪物，在视频中从泥里钻出来，从这个建模来看似乎是新的物种？另外一只也是，在沙漠中活动，头骨巨大，体型类似霸王龙，可以将沙漠中的石柱撞倒攻击玩家。怪物们的攻击方式越来越多了，都会活用场上地形了。

多人游戏

这次怪物猎人可以单机两人玩，用的是上下分屏的模式，是个非常方便的设定，这样可以当面进行合作了。但是分屏毕竟会感觉视野变小，看着也不爽，还是期待一下用WIFI连接网络进行游戏吧。

顺便一说，弩在这次似乎有了强化，加了新弹种，可以近距离攻击复数敌人，然后敌人身上带着火焰飞出去，猎人受到大反动。另外，这次弩增加新动作了，在攻击之后可以像铳枪一样横移。这样重弩就比原来稍微灵活一些了，不用全靠打滚过日子了。

这期的报道就这么多了，虽然是家用机平台作品，不过在本期的光盘中也收录了这次的宣传影像。



[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级： ★★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： 重归营地的翔武

委托内容： 当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件： 无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿



怪物猎人中怎么捕捉怪物，有什么特别之处，会有显示吗？全防珠这个装饰品怎么搞到？素材从哪里来？太刀最好有什么技能？怎么看录像上大家血都占屏幕一行，我还差得远，怎么弄得啊？光虫从哪里来的快？大爆弹怎么使用最安全呢？

（江苏省 牛克清）

翔武：问题不少，挨个回答你吧。

1、怪物猎人捕捉怪物要先把怪物打到可以捕捉的血量，然后放上陷阱，陷阱有两种，有些怪和场地不能用落穴，就要用麻痹陷阱了，相反也是同理。怪物进入陷阱之后扔捕获用麻醉玉，捕捉怪物可以得到捕获素材奖励。

2、没有全防珠，大概说的是全耐珠吧，全耐珠的素材是修罗原珠、麒麟鬃毛。

3、太刀最好有斩味+1，其他随意吧，业物能让斩味消耗量降低，集中可以加快气刃槽增长，有很多技能都可以进行选择的。

4、第一是吃猫饭，吃5只猫酒+乳的血量最大值可以全满，另外吃荣养剂和秘药也可以增加最大值。

5、光虫我觉得用黑白猫锤敲树最快。

6、大爆弹放完可以用远程打，也可以用染色球石头什么的扔，片手长枪可以用防御攻击安全引爆，不过会损失一点血，铳枪可以用炮击和龙击炮引爆，要注意距离。另外再有就是用小桶爆弹引爆。



MHP2G里前几个任务需要用到防20的防具吗？为什么前几个任务我打得都很吃力。现在卡在桃毛兽哪里。我打训练所的，是技术问题吗？

（福建省 谢佳林）

翔武：基本上用不用都可以，你要是觉得打得别扭也不用非要用雪山装，换换衣服，顶多吃几个热饮。卡训练所桃毛兽的话，多练练吧，没其他办法了。

翔武哥你好！今天又看了一下前两期的PG，发现又有人在写打关于村长上任迅龙的攻略，发现他们写的都不是特别好(那个用笛子和双刀的)特别是那个双刀的。穿G级祖龙套打上位迅龙，会猫车（鄙视一下）！而且还花了9分多钟！难道说这也速杀吗（晕）？昨天看了一高人视频，开猫火，6分钟内过了G级迅龙（绝影）。翔武你也真是的，这样的文章都可以放上来！我自认为技术不算特别好，但杀村上位迅龙也只要7分多钟（穿的是霸套，出耳栓，斩味+1，见切+2，用钢龙炎龙的那把冰火双刀）。其实对于村上位的迅龙来说，好一点的双刀一次乱舞就可以出一次仰头硬直（舞头），机会把握的好一点的话几乎可以无限连，所以根本不容易中什么攻击，而猫车也就更谈不上了，翔武哥你有空可以自己尝试一下，看看我使的有没有道理。

还有一个问题,翔武哥你是不是只登电子邮件的来稿啊？对信件来稿都不会登啊？(别是不会打字吧？希望不是这样),我现在再写一遍打G级迅龙的攻略,不论写的好与不好,希望翔武都能在营地或PG吧里点评一下,也算是我的辛苦没有白费吧！(笑)我可是特意为了投稿才写信的哦！

（江西省 汤易宁）

翔武：首先我先把你信后面的话放在前面说吧，你说了“现在再写一遍打G级迅龙的攻略，不论写的好与不好，希望翔武都能在营地或PG吧里点评一下，也算是我的辛苦没有白费吧！（笑）我可是特意为了投稿才写信的哦！”

再说你信开头说的，打村上位迅龙确实简单，但是玩家们处在的水平阶段不同。不能说因为自己比别人强就可以鄙视比自己弱的，而我也不能说因为他们打的速度慢，就不刊登他们的稿子。你自己也说了，你可是特意为投稿才写信的，只要写得能说得过去，基本上我都是会刊登的。毕竟开办的目的不是把这个栏目彻底变成一个高手向的。我认识很多高手，并且自愧不如，如果要是按他们的标准来选择稿件，估计有很多想交流心得的玩家都没有这个机会了。

如果你觉得他们的打法不如你，完全可以提出你的意见，但是不许鄙视别人，这样就不叫交流了。我希望这个栏目中投稿的玩家们能帮助更多需要帮助的人，而不是变成比武擂台那样，猎人们要团结起来共同进步啊。

另外，信件来稿我是会刊登的，后面就是你的文章了，看我的点评吧。

对了，我还要指出一个错误，是PG109狩人营地那篇物攻太刀No.1的文章，作者说砂猿雉无法出见切+3、斩味+1和业物。但是我看到了这样一个配装：炎王龙X头（名人珠）镰蟹U身（名人珠）镰蟹U手（仙人珠）镰蟹Z腰（名人珠）霸龙腿（匠珠）武器一洞（匠珠）正好可以出见切+3、斩味+1和业物。所以说，砂猿雉才是物攻太刀No.1，笑止千万同学万万没有想到吧（笑）！　　　　　　　　（江西省 汤易宁）

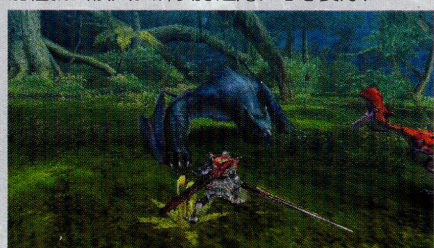
翔武：好吧，又是你，先别笑得太早。先说你说的那套装备，最后配出来没有斩味+1，只有见切3和业物，为了避免配装模拟器的数据有问题，我在实机上又配了一次，结果还是没变。匠只有6点，所以没法出。

所以以下次还是自己先试一试再下结论吧。

太刀G级迅龙绝影



说到G级的迅龙，可能大部分刚到G级的猎人们碰到的比较强的一个对手，高速的飞扑移动，变幻莫测的飞镖，攻击力巨大的尾锤。其实，G级的迅龙并不可怕，只是我们刚见到它时会有一种恐惧感，只要你不怕它，战胜它的可能性就会很大。所以打迅龙，心态要好！



先来说一说装备吧！好的装备是成功的第一步。我推荐两套配装，一套是镰蟹Z套装，加珠子可以出斩味+1、见切+2、业物、防-40，是相对比较好做的一件太刀装，有人说它有个防-40，不太好，我测试过，满改的镰蟹Z，550多防（加符爪）中了G级怒迅龙一下尾锤后去2/3多的血（150满血）和600防的差不多几多，所以可以无视那个防-40。另一套是给回避控们的混装，霸龙剑大头，迅龙Z身，蝴蝶Z手脚腰，加一个达人珠，出见切+1，是相当不错的一套回避混装。武器是用飞龙刀【椿】，道具为回复药10个、回复药G10个、秘药2个、古代秘药1个、强走药G5个、怪力之种10个、忍耐之种10个、砥石20个，闪光5个、陷阱1个、麻陷阱1个、其余自己看着带，猫饭吃攻击力UP大，血+40。

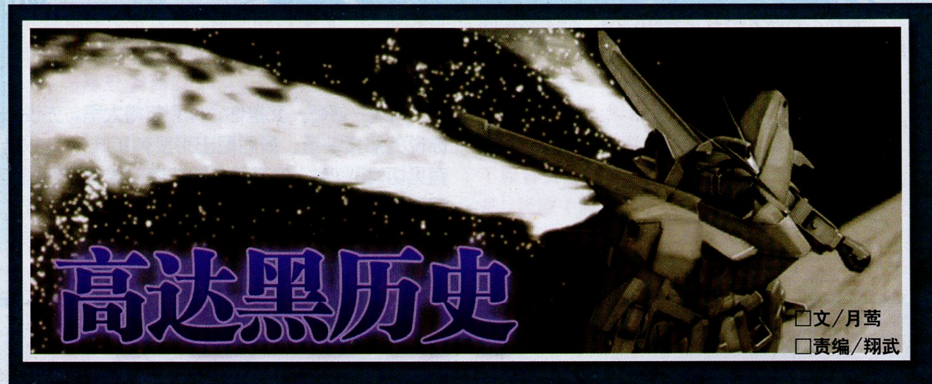
开始任务，先吃强走、忍耐之种、怪力之种，来到5区，在迅龙没发现之前，可以先冲到它背后去砍尾巴，等迅龙转过身来后就对准头打（记住提前杀掉那只红巨龙，不然打到它一半给你中下毒就不好玩了！记住，不要贪刀，一般是纵斩一下，连两下气刃再接后跳斩，可以离它头近一点，这样甩尾不容易打到，而且甩尾可以直接用滚躲开，没有回避也可以，但要把握好时间，当迅龙怒了以后，回避可以滚掉吼，镰蟹就站远一点就行了，怒了以后的四连飞扑相当好躲，只要对这迅龙的侧面滚就可以了，而回避装则可以直接对这头滚，但注意要立刻调整视角，防止最后一扑以后头把自己打中，其实再最后一扑前迅龙会停一下，我们可以利用这个间隙走好位，正好可以滚开。当和迅龙的距离拉远以后要立刻收刀，选好位置再继续攻击，当迅龙飞了以后，再去下个区之前最好先磨下刀，再吃个怪力之种和忍耐之种，其实并不是很难，快的话三个区就可以解决了，慢的话就要4-5个区。迅龙的飞行路线是固定的5区-4区-3区-洞穴-5区。只要有信心，耐心就可以战胜它，我的最快时间是13分多钟，网上有开猫火5分多钟干掉的。太强大了！各位，加油啊！

■文/汤易宁

翔武点评：

虽然是G级的迅龙，但是用的装备是通过迅龙的，这种情况下带的药太多了，似乎打得还是有些保守。特别是想不明白太刀为什么要带强走药G，闪光玉带上也是没什么必要的，相对来讲还不如带上几个音爆能提升下时间。回避流的打法对于连续飞扑，无论是L路线的还是四连的都是打熟了凭一种节奏感，调整视角有时会来不及躲避。

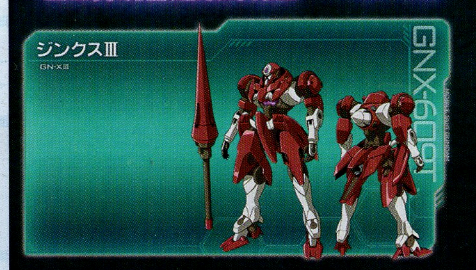
用回避流初次打迅龙建议用上位银火一套，找好感觉打就行了。之前我用G级装备打的时候因为有时浪费攻击机会最高打到11分，现在找到打迅龙的感觉了基本上7分多解决。当然，猫火我肯定没戏。



国庆黄金周各位读者先生们过得可好啊？假期就是好啊，有足够的时间去玩游戏。今年国庆的当家游戏毫无疑问是PS2的《超级机器人大战Z》。真是神作啊！这是月莺打了又眠又休地打了七天七夜得出的结论。月莺玩的是超级系男主角兰德，虽然看起来不是很顺眼，而且偶尔会露出搞笑的闷骚表情，但是的确很热血呢，而且又幽默，成熟的男人就该这样。另外高达系列在《机战Z》里面也是在进攻方面得意了一回，攻击力一点不输给超级系，加上战斗场面十分华丽，玩起来就是享受。

黑历史的机库

地球联邦新时代的主力 让世界统合起来的功臣——GN-XIII



广大高达FAN期待已久的《机动战士高达00》终于开始放映了，刹那接下了鲁鲁修的担子继续独占黄金档。这次动画中一过就是4年，在这段时间里面世界格局发生了新的变化。首要关注的自然就是地球联邦，那么这次我们来看看地球联邦的这个世代的主力MS吧。

GNX-609T GN-XⅢ 'JinX'是GNX-609T GN-X 'JinX'的后继新型MS。中文译名是白虎星Ⅲ式或者厄运Ⅲ式。

过去这台机体是天人的背叛者制造并且送给三国同盟。三国同盟就是借助这台神奇的MS击败了天人的四台天使高达,从而达成了组成地球联邦的先决条件和创造了这个重大历史产生的契机。从此地球联邦成立了。

GNX-609T GN-XⅢ 'JinX'的前辈可是在对抗天人时候大放异彩，当然也要归功于三国同盟里面各国出色的驾驶员。而GNX-609T GN-XⅢ 'JinX'其实早在半年前的第一季就已经出现过了，就是在结尾拿着一根骑士长矛的那一台，不过在第二季出现时涂装不太一样，是红色的涂装，也许这是地球联邦产生的新武装组织A-Laws的标志涂装。对嘴一句，这个A-Laws的武装组织真是有提坛斯的影子。

GNX-609T GN-XⅢ 'JinX'的部分武器都和他的前辈差一样，不过最明显的差异当然就是那一根巨大的欧洲骑士长枪风格的“GN复合型骑士枪”。这个武器成为了的白虎星Ⅲ式的主力武器。从《高达00》第二季的第一话的表现来看，这项武器不仅仅是作为格斗武器使用，而且也是主要的射击武器,GN复合型骑士枪的前端能够射出很高能量的光束,一击即能将过去旧型MS击穿。

而一击击穿旧型MS的正是该机的驾驶员，路易丝?哈勒威。没错，正是那个悲剧的女孩,四年后居然成为了军事组织A-Laws的驾驶员,真是令人唏嘘。

不过GNX-609T GN-XⅢ 'JinX'的装甲似乎稍微下降，在第一话最后被提耶利亚的新高达出场就被其用光束剑砍成2半，托他的福路易丝・哈勒威又有新队友了。

机体资料	
机体番号	GN-XⅢ
机体代号	白虎星Ⅲ式
出现作品	机动战士高达00
机体类型	量产型MS
制造商	地球联邦
所属	地球联邦
机师	路易丝・哈勒威等人

内部环境	
全高	暂时不明
本体重量	暂时不明

装备及设计特征	
武装	
GN复合型骑士枪	
GN光束剑	
机动性	★★★★
装甲	★★
白刃	★★★
射击	★★★
界限	★★★★

ACE的肖像画

悲哀的断腕女神路易丝·哈勒威 她是否将继承强化人的宿命



第二季给观众们最大的惊讶估计就是路易丝·哈勒威小姐不幸的命运了。路易丝本来只是一个普通的女孩，却被命运摆布。虽然目前还不知道缘由是什么，不过路易丝?哈勒威小姐坐在了隶属于军事组织A-Laws的 GNX-609T GN-XⅢ 'JinX'白虎星Ⅲ式上。出乎大家的预料她比她“之前的恋人”沙慈还要早踏上了战斗的命运。

在沙慈倒霉地被误当作反政府武装被抓去当劳工的时候,路易丝已经完成了她的“初阵”，并且战绩优秀,第一次实战就击落一台敌机,亲手杀死了一个人。这么证明看来她今后的道路坎坷啊。

而最糟糕的是，路易丝本人不幸地成为了改造人，在刹那的EXIA出现后，她的眼睛出现了提耶利亚一样的金色,并且通过网络将信息传输给了幕后黑手利冯兹,看来她与“变革者”沾上了关系。

这已经很糟糕了,可是还有更糟糕的。路易丝在战斗结束后马上需要磕药,精神也很不稳定。这种症状和过去作品中出现的强化人一摸一样,简直就是凤和史黛拉灵魂附体,这两位强化人女主角可都没有好下场。

我想路易丝今后恐怕也逃不出要驾驶“巨大的黑色高达”这个宿命,但愿她好运,下场能好过一些。

黑历史的真相

月莺和翔武的杂谈会第九回

月莺■ 众多高达FAN期待已久的《高达00》第二季终于放映了。这次剧情的展开基本都还在预料之中对吧？包括那张巨大的脸……

翔武■还好,不过没在预料中的是西林她们所属的KATARON,,上一季最后好像没说有这个势力吧？

月莺■ 那个新的反政府武装是反“地球联邦”，而第一季最后地球联邦才刚刚结成，所以的确上来就让大家一头雾水。新军事组织还有A-Laws。

翔武■这样一来，就是4个组织之间的战争了，世界和故事好像一下被拉大了。顺便那张巨大的脸似乎是故意的，反正你们也要猜这脸，不如第一集就给你们展示一下。

月莺■ 不搞一些新势力就不好展开，这情形有点类似于高达Z的“奥古”和“提坦斯”，看来顶着“地球联邦”的话不好反抗，所以只能归结于地球联邦的分之组织。巨大的脸一开始就告诉我们,这的确是脸,让我们继续猜个欢乐的样子。

月莺■ A-Laws一开始就很可恶的样子,抓平民去做劳工呢。不过都什么时代了,用人力推车有效率吗?

翔武■不知道他们怎么想的，自动杀人机器都有,大概还是作为一种压迫的形式表现了，管他有没有效率呢。

月莺■ 来说说女角色们。皇小姐似乎和马尾小日子过得不错，只是我们第一次对谈时候大肆夸奖的王留美变得好丑T_T。

翔武■本季女角色最看好皇小姐和西林，皇小姐就不说了，西林从气质到装束上变得更干练了，果然还是不能给那个衰气王女打工啊，期待她以后的表现。王留美嘛，是因为手办到后来卖的不好了吗？还是说大家都是贝利？

月莺■ 说得是,中华娘不萌了,大家都转移目标。不过剧情中的女主角应该完全转移到了路易丝身上吧？那个可悲的女孩,在第一话最出乎意料的就是她了。居然成了磕药的强化人之类，简直就是凤和史黛拉灵魂附体啊。她今后一定还会更惨，而且我打赌她最后会坐上“巨大的黑色高达”。

翔武■我和你观点相同，或者说大多数观众都有这种感觉,也许是制作人就打算给观众们这种感觉吧。看到她开机和吃药,第一反应就是史黛拉。不过,稍微KUSO一下,如果沙慈不去开个机器，史黛拉以后很可能就被其他机师干掉了，然后沙慈就变哈萨维了。

月莺■ 现在的监督还是喜欢模仿一下过去的经典桥段。希望路易丝能有个好结果。



原创系机战连载 超机大战的空间

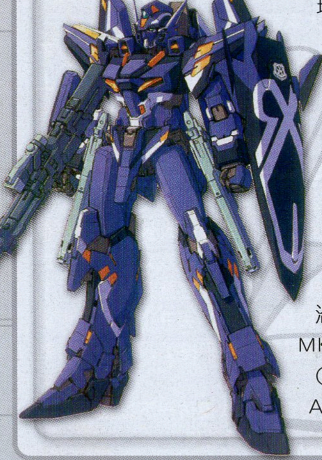
机体资料

机体名　ART-1
出自：原创PT系
分类：量产试作型PT
生产类型：试作机
形式编号：ART-1
全高：19.8m
重量：52.8t
动力源：核融合引擎
装甲材质：稀有液态金属(ゾル・オリハルコニウム)
特殊装备：T-LINKシステム
所属：地球防卫军极东支部SRX小队
生产厂商：毛氏重工
主开发者：大宫·创、卡克·哈米鲁
主要机师：伊达·隆盛、古林·舞
标准武装：バルカン
コールドメタルブレード
ブーステッド・ライフルH
HG·リボルヴァー
必杀T-LINKブレードナックル
T-LINKクラッシュソード
天上天下念动连击拳

机体解说

ART-1的全称为ADVANCED REAL PERSONAL TROOPER TEST TYPE-1。此机体是作为提高异星人的超技术（即，EOT技术）可信性与稳定性为目标的“雷欧斯计划”中的一部分，也就是次世代R计划“RXR计划”而开发出来的新型PT。

说到了“RXR计划”，到目前为止、关于此计划，官方还没有给出一个详细的资料，关于整个“RXR计划”也就是只有简单的一个概念性的描述，以及本次要说的这架ART-1了……可能也正是因为如此，才更加的能够体现出ART-1这架机体的神秘性。



在PS2的《机战OGS》中首次登场的ART-1，不仅仅是采用了R-1的实战资料，而且、还沿用了凶鸟MK3的基础资料（这一点，从ART-1的外形上多少也能够看出一些来…）。由于RX计划的一号机R-1本身就是有着诸多问题点的测试型机体，以其为基础开发出来的ART-1，可以说就成为了测试型中的测试型（其实从ART-1那深蓝色的机体涂装上也能看出），……虽然是沿用了凶鸟系PT（凶鸟MK3）的部分资料，但在实际使用上还是非常困难的。

另外，ART-1这架难以控制的测试型机体的测试机师选拔也是一件非常困难的事情。除了R-1的机师伊达隆盛之外，仅有古林舞与贝雷塔两人能够勉强驾驶ART-1。

ART-1的假说

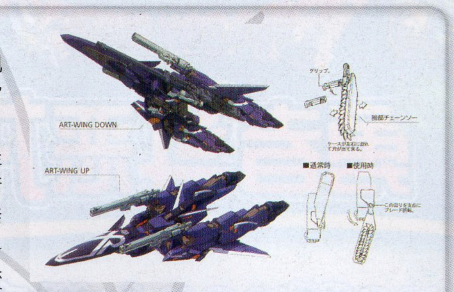
在《机战OGS》中登场的ART-1，可以说是非常神秘的机体。目前存在着一种很有意思，但未经证实的说法。大家都知道SRX是由R-1、R-2、R-3这三架机体合体而出的超级系机体，而在《第3次机战α》中登场的SRX的后继机“斑普雷欧斯”却是以合体后的形式出现的（注：本专栏在第5与第6期时有过这两架机体的详细介绍）……这就引出了ART-1

其实就是“斑普雷欧斯”的一部分这种说法！也就是说在未来的机战游戏中将会陆续出现ART−2、ART−3，然后出现完成型的斑普雷欧斯……

当然了，这一说法目前为止可以说只是毫无证据的猜测，也许ART−1与斑普雷欧斯这两者间根本就不存在直接的联系……但参考R−1与ART−1的关系后，至少能相信，ART−1应该是拥有合体机能的，只是最终未必是变形合体成斑普雷欧斯而已……

下面来分析一下ART−1在游戏中的表现吧。作为新世代的机体，ART−1在各项基础能力数值方面都比R−1要高，由于T−LINK系统的改良，念动立场的防御能力进一步加强。还有，在陆地战与无重力战（即，宇宙战）方面，ART−1也得到了强化。

在武器方面，ART−1继承了R−1的大部分武装，如バルカン炮、HG・リボルヴァー、ブーステッド・ライフルH、T−LINKブレードナックル等，虽然从名字上来看，这些继承的



武器也都应该是经过了强化改良的（头部的バルカン炮实际上没有什么变化……）。但，在这些武器中，除了T−LINKブレードナックル追加了一个折叠式的电锯，还算是有点新意之外，其它几件几乎就是没有经过任何处理，完全照搬R−1的。

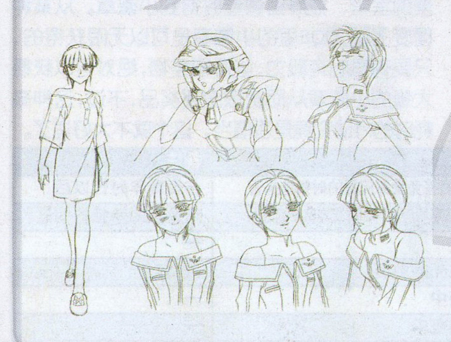
另外，在ART−1变形之后，它所装备的武器，也就只有ホーミングミサイル与HG・リボルヴァーキャノン这两个而已……由此可见，ART−1在武器装备方面还真的不是很够诚意。

机师资料

机姓名：古林・舞	实际年龄：不详	声优：折笠爱
身高：146cm	军衔：少尉	专用BGM：MARIONETTE MESSIAH
出生年月：新西历159年6月17日	主要驾驶机体：R-GUNパワード、ヒュッケバインMK3・L型、ART−1	

机体简介

古林彩的妹妹，在记录上是已经在事故中死亡的人。但，实际上却是比彩提前6年出生的……由于舞一直被当作特脑研的试验体（试验体编号为NO.5），反复进行着冷冻处理以及各种实验，所以才会成为了彩的妹妹。在特脑研的一次大型事故中，英格拉姆将舞“回收”，经过了EOT技术的洗脑后，舞便以雷比・拖拉的身份与SRX小队为敌……



古林舞最初是在PS版的《机战α》中首次登场的。虽然在该作中已经交代了雷比就是舞的事实，但舞以真实的身份登场却是在GBA版的《机战OG2》中。虽然失去了过去的记忆，但舞仍然拥有着很高的念动力素质。在L5战役之后，舞被父亲古林博士所救，在经过了疗养之后，被选拔为SRX小队新的候补队员，并担任R−GUNパワード的机师。比起雷比来说，舞回归了本貌后展现出了少女的性格，她对隆盛那种淡淡的恋慕之情，在故事中时常出现。还有，由此展开的舞与拉托尼争相吃醋的剧情也成了游戏中的一个亮点。

游戏单间

DRAGON QUEST ~第26回~ 勇者斗恶龙王国

勇者斗恶龙，英文名为Dragonquest，简称DQ，与FF系列不同，一直走着传统RPG的路线。

□主持/一狼
□美编/和生活死磕

DS版DQ5小徽章获得地点一览

每期DQ系列新情报

SE的官网上最近公布了DQ9的发售时间，定于09年3月份。虽然厂商仍然有再次延期的可能性，不过这个消息的确令FANS们欣喜了一把。目前网上已经放出了偷拍的DQ9片头视频，有兴趣的玩家可以去找找看。不过直到现在都没有DQ6复刻的任何消息，看来DQ6在DQ9之后发售也很有可能。

DQ5在系列的历代作品中，唯独小徽章这一个系统是比较独特的。其他作品中，小徽章都是积攒制，当玩家手中小徽章的数量达到一定枚数即可获得相应的奖品。而DQ5则是消耗品，想要用小徽章换取奖品，必须要消费掉规定枚数的小徽章数量，也就是说，虽然最后的奖品金属王之盾所需为50枚，即使玩家攒到了50枚的小徽章，也只能换取盾牌这一件奖品。



小徽章交换物品一览

道具名	所需枚数	能力值	道具效果
战士のパジャマ	12	守+40	睡眠时受到攻击的话，自动以一半的攻击力反击敌人
ふしぎなボレロ	17	守+37	受到敌人的咒文攻击时，有时可以吸收其咒文所需的MP
きせきのつるぎ	23	攻+100	每次攻击敌人时，可以回复所构成伤害4分之1的HP
神秘のよろい	28	守+75	每回合自动回复30点HP
はやぶさの剑	35	攻+67	可以每回合攻击两次敌人
メタルキングのたて	50	守+70	不会中ラリホー、メダパニ、マヌーサ、ザキ等异常咒文

小徽章获得地点一览

在游戏正常流程里，一共可以获得54枚小徽章，如下表所示。不过，除去这些固定的小徽章以外，在打倒某些怪物（如：宝箱怪、模仿怪、隐藏BOSS艾斯塔克）时都有可能留下小徽章。此外在双六场里也可以在宝物库，或者固定场景的宝箱、抽屉里调查时得到小徽章。从某种程度上说，DQ5里的小徽章是可以无限获得的，只要有恒心有毅力，坚持刷怪物，绝对可以获得大量的小徽章从而获取全部奖品，不过，这种高耗时的行动究竟是否值当，这个就不大好说了。

地名/中文名	详细获得地点	备注
アルカパ/阿鲁卡帕	酒吧地下室的壶中，回答兔女郎问题的时候选择否	必须青年时代以后
ラインハット/莱因哈特	城内的仓库里的壶中，从亨利房间内的隐藏楼梯下面进入	需要莱因哈特的钥匙
ポートセルミ/波特赛尔米	灯台的抽屉里	—
ポートセルミ/波特赛尔米	教堂右侧花丛里发光的地面	—
カボチ/卡布奇	村长家二楼里的壶中	—
カボチ/卡布奇	村子中央民家里的壶中	—
カボチ村/卡布奇	杂货店内的地面上	—

地名/中文名	详细获得地点	备注
魔物のすみか/魔物的巢穴	在地下一层一个骷髅附近的地面上	—
ルラフェン/鲁拉凡	旅馆2楼的壶中	—
ルラフェン/鲁拉凡	教堂外的壶中	—
うわさのほこら/传说的祠堂	在井里	—
鲁拉凡南方的洞窟	地下1层的宝箱内	—
サラボナ/萨拉波那	安迪家一楼的抽屉里	—
山奥の村/山奥之村	右侧的墓碑前	—
山奥の村/山奥之村	酒吧的壶中	—
カジノ船/卡吉诺之船	兑奖处里面的桶里	—
カジノ船/卡吉诺之船	甲板上的桶里	—
沙漠のほこら/沙漠之祠堂	壶中	—
テルパド ール/戴鲁帕多	城内中央庭院内的井里	—
名产品博物馆	地下室的桶中	—
チゾットの山道/吉索多的山路	山路上的宝箱内	—
チゾットの山道/吉索多的山路	老奶奶所在的洞窟1层内的壶中	—
チゾットの山道/吉索多的山路	洞窟1层的宝箱内	—
チゾットの村/吉索多村	武器店、防具店地下的桶中	—
通往古兰巴尼亚的洞窟	洞窟9层的宝箱中	—
通往古兰巴尼亚的洞窟	洞窟4层的宝箱中	—
通往古兰巴尼亚的洞窟	洞窟外的宝箱中	—
通往古兰巴尼亚的洞窟	和山神对话全部选择否	—
グランバニア/古兰巴尼亚城	1楼教堂左侧仓库内的壶中	—
グランバニア/古兰巴尼亚城	2楼的柜子	—
グランバニア/古兰巴尼亚城	4层寝室外的阳台上	—
试炼の洞窟/试炼洞窟	地下1层的宝箱中	—
デモンズタワー/恶魔之塔	2层的壶中	—
デモンズタワー/恶魔之塔	3层的壶中	—
デモンズタワー/恶魔之塔	8层的宝箱中	—
海の神殿/海之神殿	水路内的宝箱中	—
エルヘブン/艾尔海文	民家内的柜子	—
天空への塔/通天塔	4层外侧的宝箱	—
最果てのほこら/最后的祠堂	地下室的柜子	—
最果てのほこら/最后的祠堂	水井附近的地面	—
トロッコ洞窟/地下遗迹洞窟	地下2层的宝箱中	—
迷いの森/谜之森林	小屋内的壶	—
天空城	2层暖炉所在房间内的抽屉里	—
ボブルの塔/波布鲁塔	5层的宝箱中	—
ボブルの塔/波布鲁塔	地下3层的宝箱中	—
オラクルベリー/奥拉库鲁贝里	地下室正中央牢房内的椅子(需和囚犯对话后)	需要最后钥匙
メダル王の城/徽章王城	地下室的宝箱中	需要最后钥匙
メダル王の城/徽章王城	地下室的宝箱中	需要最后钥匙
ジ+ジョの家/乔乔的家	柜子	—
封印の洞窟/封印之洞窟	地下3层的宝箱中	—
ジャハンナ/加汗那	水车前面的桶中	—
エビルマウンテン/魔王城	4层的宝箱中	—
エビルマウンテン/魔王城	4层（移动地板所在的房间）宝箱中	—
迷の洞窟/谜之洞窟	地下1层的宝箱中	—

因为这一作的小徽章可以从怪物身上刷到，所以在实际流程中也不必刻意非要把以上这些小徽章如数收集齐。当然，正因为本作的小徽章属于消耗品，所以究竟换哪样物品也是值得斟酌再三的。编者推荐初始最好换取奇迹之剑和神秘之铠这两件实用的装备。



不同的火焰纹章，一样的众生相！

家破国亡的王子



↑父亲重病，小小年纪就带兵撕杀战场，果然“皇族家的孩子早当家啊！”

平凡、善良、温柔，虽然身上流淌着贵族皇室的血脉，但是仍旧对其他人很平易近人，所以身边总是聚集着很多朋友。不管在什么大陆。都总会有几个这样的王子，然后在命运齿轮的推动下，他们家门不幸地被发彪的帝国军队无情地屠杀了。然后王都被夺，父母双亡，要不就是姐姐被捉。被迫流浪远方，然后在若干年后，为了救助在水深火热中的村民们，王子们又顺理成章的举起从“洋货市场”买的西洋剑（偶尔也有个别的家伙买不起两把，就把珍贵的西洋剑留给妹妹防身，然后自己去耍长枪）。于是就这样展开了王子复仇的辛酸史，同时，我们的故事也开始了！

老当益壮的血牛

“每个成功的王子背后，总会有一个默默无闻的老骑士。”这句话我想一定是IS社员工的座右铭了，多少年了，每当一个国家要被灭亡的时候，总会有一位面色沧桑的老骑士，冲进火海，然后在敌人的枪林弹雨下冒死救出我们年幼的王子，并且忍辱偷生地在一个偏僻的村庄里躲避着帝国的追杀。为了复仇将我们善良的王子训练成一个终极杀手。然后在复仇战斗打响的那一天起光荣引退，交出自己珍藏多年不舍得用的银枪后偶尔出来当当血牛吸引下敌人的注意力，最后彻底沦为板凳队员的典范。（不过据说某大陆的老骑士为了能换取一位素为谋面的女弓箭手加入而不惜仍了武器脱光了盔甲走到敌人的包围圈中……）



↑历史上唯一一位忍辱偷生出生入死了两次的板凳老骑士……伟大啊！

左膀右臂的骑士

从很久很久以前，就有个不成文的规定，皇室子女身边一定要有两个随从，形影不离，保护王族的安危。就连若干年前央视电视台非著名电视连续剧《还x格格》中，都会有“小桌子”“小凳子”两个人在公主身边，所以这个设定是经过仔细慎重的考虑和考究的。而这两个骑士，首先必须年轻，而且加入军队的时候必须强行拉出去染头，把头发的颜色区分开，多以红色和绿色为主。所以基本都叫他们小红小绿。当然，黄色的头发以及由于藏身的地方找不到骑士，找个当地的砍柴的斧男做左膀右臂的事也还是会偶尔出现的。不过，有个疑问在心中憋了很久了，小红或者小绿在若干年后，就会变成那些老当益壮的老骑士么？



↑这哥俩一般都是一个注重力量，一个注重速度。但是在我的rp下，经常是速度强的打不了敌人多少血，而力量强的经常miss……

大刀阔斧的战士

正如鲁迅老先生说的，“真正的战士，敢于直面惨淡的人生，敢于正视淋漓的鲜血”。不管拥有多么华丽的魔法，多么周密的排兵布阵。或者多么精良的武器。在真正残酷的战场上，厮杀在最前线的勇士永远是一场战斗胜负的关键。拥有着足够的血量以及充沛的体力和恐怖攻击力的战士们，不顾一切的挥舞着重型兵器向敌人砍去，强力的暴击在一瞬间击碎了敌人的铠甲，穿透了敌人的身体。刹那间，世界清净了。当然，虽然上面说的天花乱坠的，但是在实际战斗中，尽管拥有足够的攻击力，但是能不能打中敌人还真是个问题……



↑真的猛士，敢于在自己输了以后继续挑战，最终抱得美人归……

自由放浪的佣兵

虽然我们的王子为了复仇，面队数量庞大的帝国兵。为了与之抗衡，肯定在部队里雇佣了很多的佣兵。但是在这几万大军中，总会有那么几位与众不同的佣兵，他们拥有异常强健的体魄，凶狠的眼神，老到的经验以及恐怖的实力。而且最关键的，他们都有一个共同点，那就是脸上一定要有刀疤。（最好是十字刀疤）作为一个整天沐浴在血雨腥风中的男人，刀疤既是岁月的见证，同时也是他们英勇杀敌的印记。所以如果在茫茫的人海中见到了一个满脸刀疤的人，那么不用疑惑，他就是队伍中不可替代的主力角色！一定要让女主角上去说的。不过也有可能是其他被灭国的皇族，为了躲避追杀而加入佣兵隐藏身份，似机报仇。

当然，如果是被我方军队乱刀砍成刀疤男的敌人不算……。



↑在《封印之剑》中出现的最强的佣兵迪克，总觉得无论性格还是强悍的实力，甚至那一脸刀疤无一不是奥古玛的复刻。

PSP模拟游戏推荐

□文责/八房

大家好，我是八房，欢迎回到PSP模拟游戏推荐。说来最近由于种种原因忙的要死，所以无论是回廊还是模拟游戏推荐都空了好几期，这里还要说一声抱歉。不过好了，起码这期我们还是按时在这里见面了。从这期开始我们可以试着尝试一些新东西，我是说，做出一定的变革。嗯，当然，既然要变就要看效果。诸位读者希望栏目是什么样的呢？欢迎留言或回函告知。今天我们的主题是《龙与地下城》。

龙与地下城 暗黑秘影

机种：CPS2	发售日：1996年
类型：ARPG	厂商：CAPCOM

《龙与地下城》（以下简称DnD）最早是一款纸面RPG。大家小时候玩的强手棋、股票大亨（这啥）一类的东西，大家用骰子、标志物和其他道具（如代用钞票），在游戏预定的一定规则之下来完成某项目的，这就是纸面RPG。DnD则是这类RPG的绝对核心之作。在这个系列的30年的历史当中，无数爱好者们为游戏的剧情、设定添砖加瓦并且加以梳理，最终形成了一个完备庞大的体系，脱离了纸面的束缚。现在DnD是什么？对于国内的朋友们来说，大多数人想起的自然还是街机游戏。DnD骨子里就是一套不涉及具体剧情、程序、美工的游戏引擎。“龙与地下城”甚至可以完全见不到龙，也没有城。至于这部引擎装到车能开多快，就是车厂和驾驶员的功夫了——而我们本次介绍的这款游戏，正是这样的“一部好车”。

这部游戏是CAPCOM在1996年推出在CPS2基板上的一款以DnD系统为架构的动作游戏。这个立意是好的，但DnD中有句著名的话：“系统的真实性和规则的复杂性成正比，与操作的简便性成反比。”由于游戏当时的平台是街机，无法体现太复杂的系统，所以最后采用了大家所熟知的横版过关作为基础。如何能在如此简单的系统里体现出DnD深奥丰富的系统？设计者们可谓匠心独具——游戏的剧情和背景仍然以原作奇幻世界为基础，而作为特色，本作引入了许多原本ACT里没有的RPG要素，如不同的职业、升级、保留并选择使用道具等。RPG游戏常见的隐藏要素、隐藏场景、多结局和商店，引入到ACT中也足以让人耳目一新。角色们本身拥有各种独特的特性、动作和招式，这些招式有些需要搓招才能使出，有些则要升级才能学会，这些都极大地扩展了一部动作游戏的内容，无论你是ACT达人（爽快轻松），抑或RPG爱好者（探索发掘），或者是格斗游戏（搓招、连技）死忠，都能够在这个游戏中找到乐趣。尤为难能可贵的是，游戏本身的系统门槛却仍然维持在不亚于传统ACT的低水平：几乎每一个投币的人都能够在游戏中享受到乐趣，不至于三下五除二就挂掉。

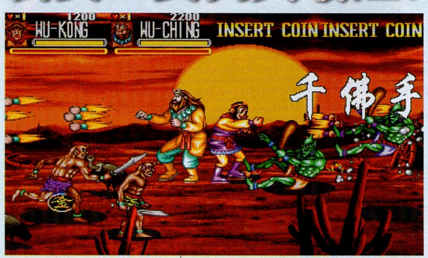


本作是在ARC平台的第二作。经过了前作《毁灭之塔》的试验之后，本作在各方面都做出了一些调整，可谓成熟之作。游戏采用了原创的奇幻剧本，玩家可以使用战士、法师、精灵等六位角色进行冒险。每一位角色都有着自己独创的特点，部分角色可以打出华丽的连续技，有些角色则在道具和魔法方面独步天下，让人有钻研的欲望。这几个游戏目前PSP已经可以正常运行游戏，只是西游记速度略慢（45帧左右稳定），不会对游戏造成什么太大影响。

西游记 释厄传

机种：IGS	发售日：1998年
类型：RPG	厂商：IGS

玄奘三奘西天取经！



随着DnD的创新和成功，国内的厂商们也见到了商机，事实上，那真是个非常难得的国产游戏有所抬头的年代（远目）。1998年，在《暗黑秘影》发卖近两年后，一款国产的DnD-like游戏登陆了IGS基板，也让许多国内玩家第一次接触到了此类游戏，这就是释厄传。本作，一眼看去就可以看出是对DnD的模仿和改进，而本土化的剧情、中文语音和各种耳熟能详的道具也让国人们乐此不疲。比起原作，本作除了继承系列种种特色之外，相对来说强化了道具（法宝）的作用，所以如何分配和使用道具就是一个大问题。此外，人物普通必杀技需要蓄力之后才能使出，这也从一定程度上提高了战略性和协作性。虽然系统在种种方面上还有许多不足，但这样一款游戏足以在当时掀起一股热潮了。此外，由于法宝系统的调整和合力技等因素，两个玩家的配合如何也直接关系到游戏的水准。说来我还记得一款名叫火云刀的法宝，使用后施术者和同伴全都静止不动，天降流星攻击敌人，但敌人一来可以自由行动，二来只有使用者无敌，同伴却没有无敌效果，所以常被用来害人……作为DnD游戏本土化的第一部，又正巧是取西经这个题材，本游戏也算得上是一段佳话吧。在这之后，游戏还推出了PLUS版，和原版差别很大，不久前才能够PC模拟。希望今后也可以在PSP上玩到吧。

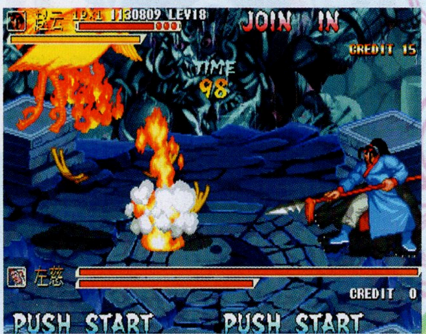
久违的菜团乱入：虽说IGS公司的这个《西游释厄传》是抄袭C社的《龙与地下城》，但IGS本身技术不到位不能够制作出一款像地下城这样的名作，不过却误打误创的用西游记题材吸引了大批国内玩家。游戏手感很烂，打法单一，不过就是有一种简单乐趣一直吸引你去体验，“必杀连携”让人值得回味。

三国战记

机种：IGS	发售日：1999年
类型：RPG	厂商：IGS



《西游记释厄传》两年后，同样是在IGS基板上，一款可以被称为国人骄傲的DnD游戏诞生了，这就是《三国战记》。相信当年进过街机厅的人应该没有不知道的吧。丰富多彩的必杀技、至今为人津津乐道的隐藏要素、在当时算是非常热血的大魄力语音、形态能力各异的BOSS，无一不使得本作游戏进入经典的殿堂。本作对释厄传的系统进行了一系列的扬弃。其中，蓄力放必杀的设定被部分保留但有所削弱，法宝的作用则从单纯的攻击道具派生出种种用途，地位也相对降低了。而作为系统的特色，本作大大强化了普通技、特殊技的运用，强调连击流畅感。一套好的连续技，不但能打出赏心悦目的效果，更可以取得高分数加快升级，这也鼓励了玩家们对于角色的发掘研究。尤其是两人配合时，经常能打出数十下的连续技，爽快感很高。本游戏出了许多版本（117、119）等，一段时间之后还推出了被称为风云再起的资料片，人物的性能、隐藏要素也反复修正并完善，所以直到现在都有着大批的fans持续对游戏进行研究。



推荐理由：作为ACT游戏的新形态，这个系列的出现为设计者们提供了新的思路——融合。这种结合其他游戏类型框架的方式，也为本类游戏扩展了不同于传统ACT的卖点。你是ACT达人吗？或者有探索欲的家伙，抑或热爱连段的格斗高手。这几个游戏都能为你提供展现的舞台。

游戏单间

《口袋妖怪·白金》研究



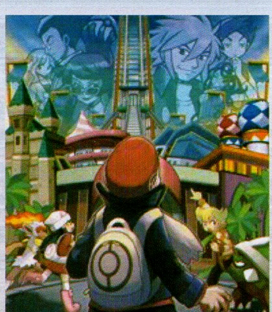
□文 / Pmgba hadesgeniu
□文责 / 八房
□美编 / 和生活死磕

口袋妖怪不愧是妖怪级游戏，《白金》除了在发售前得到日本游戏专门杂志白金殿堂级的得分之外，在发售后短短不到一周的时间里就突破了百万销量！作为DS上正统续作珍珠钻石的资料片，《白金》不仅对剧情做了一定程度的修改使故事更加连贯，还大幅度强化了战斗系统，并且增加了很多别有特色的分支剧情，怪兽的分布等等也有了很大变化，本次为各位玩家带来的就是对于白金游戏的详细研究！

详解战斗前线五日游



在完成了一周目剧情战胜了四天王和冠军，并看完了通关剧情之后，重新进入游戏时就可以前往地图最北方的金岬市（キッサキシティ）坐船前往战斗地带了。在这里坐落着广大口袋对战迷们已经朝思暮想已久的对战天堂——战斗前线（バトルフロンティア）！自从GBA版的绿宝石中首次引入了战斗前线这个汇集了多个战斗建筑为一体、每个建筑各有挑战特色的概念之后，就成为了口袋对战系统中不灭的经典设定。白金自然也不例外。不过本作的战斗前线与绿宝石的战斗前线相比还是有了很大的变化



的，战斗建筑群中只保留了战斗塔和战斗工场，另外的三个新建筑是战斗舞台、战斗轮盘及战斗城堡。接下来，就让我们走进战斗前线去体验战斗的乐趣吧！

白金的战斗前线规模比绿宝石的要小很多，转一圈花不了多少时间……在这里有几个摊位，不用说，肯定是用BP换道具的地方。左下的蓝色顶棚是换一些练努力值的道具还有对战道具，右边红色顶棚是换技能机的，而左上绿色顶棚的是类似刮刮乐的小游戏，如果对自己的运气有自信的话，就来这里赚BP吧。



蓝色顶棚交换的道具列表

道具名称	中文名称	所需BP	道具说明
タウリン	攻击之源	1BP	增加物攻努力值10点
リゾチウム	特攻之源	1BP	增加特攻努力值10点
ブロムヘキシン	防御之源	1 BP	增加物防努力值10点
キトサン	特防之源	1 BP	增加特防努力值10点
インドメタシン	敏捷之源	1 BP	增加速度努力值10点
マックスアップ	体力之源	1 BP	增加HP努力值10点
パワーリスト	力量手饰	16 BP	携带后速度下降，所获得的物攻努力值翻倍
パワーベルト	力量腰带	16 BP	携带后速度下降，所获得的物防努力值翻倍
パワーレンズ	力量镜片	16 BP	携带后速度下降，所获得的特攻努力值翻倍
パワーバンド	力量带	16 BP	携带后速度下降，所获得的特防努力值翻倍
パワーアンクル	力量护膝	16 BP	携带后速度下降，所获得的速度努力值翻倍
パワーウエイト	力量护具	16 BP	携带后速度下降，所获得的HP努力值翻倍
どくどくだま	剧毒珠	16 BP	携带后战斗时陷入剧毒状态
かえんだま	火焰珠	16 BP	携带后战斗时陷入烧伤状态
しろいハーブ	白色香草	32 BP	携带后恢复被下降的能力，消耗品
パワフルハーブ	力量香草	32 BP	需要蓄力的技能当回合就能放出，消耗品
ひかりのこな	光粉	48 BP	携带后令对方命中率下降10%
こだわりハチマキ	专爱头巾	48 BP	物攻1.5倍，但只能使用第一次使用的技能
きあいのハチマキ	气息头巾	48 BP	受到致命攻击时10%几率剩1HP
ピントレンズ	焦点镜片	48 BP	携带后提升1级会心率
ちからのハチマキ	力量头巾	48 BP	携带后物理技能威力稍有提升
きあいのタスキ	气息腰带	48 BP	满HP时受到致命攻击剩下1HP，消耗品
こだわりスカーフ	专爱围巾	48 BP	速度1.5倍，但只能使用第一次使用的技能
するどいツメ	锐利之爪	48 BP	携带后容易命中要害
するどいキバ	锐利之牙	48 BP	携带后一定几率令对手害怕
ふしぎなアメ	神奇糖果	48 BP	使用后怪兽等级上升1级

红色顶棚交换的技能机列表

技能训练机	技能	所需BP	技能说明
No.06 どくどく	剧毒	32BP	令对方陷入剧毒状态
No.73 でんじは	电磁波	32 BP	令对方陷入麻痹状态
No.61 おにび	鬼火	32 BP	令对方陷入烧伤状态
No.45 メロメロ	媚惑	32 BP	令对方陷入媚惑状态
No.40 つばめがえし	燕返	40 BP	威力60的飞行系物理必中技
No.31 かわらわり	瓦割	40 BP	威力75的格斗系物理技能,可击破对方光之墙和反射盾
No.08 ビルドアップ	锻炼	48 BP	提升1级物攻和物防
No.04 めいそう	冥想	48 BP	提升1级特攻和特防
No.81 シザークロス	十字剪	64 BP	威力80的虫系物理技能
No.30 シャドーボール	影子球	64 BP	威力80的鬼系特殊技能,20%几率令对方特防下降
No.53 エナジーボール	能量球	64 BP	威力80的草系特殊技能,10%几率令对方特防下降
No.36 ヘドロばくだん	毒爆弹	80 BP	威力90的毒系特殊技能,30%几率令对方中毒
No.59 りゅうのはどう	龙之波动	80 BP	威力90的龙系特殊技能
No.71 ストーンエッジ	岩石飞刃	80 BP	威力100的岩石系物理技能,容易会心一击
No.26 じしん	地震	80 BP	威力100的地面系物理技能

右上方的模型是战斗前线的微缩模型，从这里可以看到战斗前线5大建筑的分布状况：上方是战斗塔，左上是战斗舞台，左下是战斗城堡，右上是战斗工厂，右下方是战斗轮盘。第一天该挑战哪个呢？先从最熟悉的入手吧，挑战战斗塔。





战斗塔

进入战斗塔，感觉比DP时候宽敞多了，两边还有升降电梯，看上去挺有趣的。左边红帽子的服务台是配合对战，可以选择和朋友通信，也可以自己单人与游戏中曾经一起组队冒险的NPC进行配合2V2对战。可组合的NPC有以下几人（必须已经发生过相应剧情才会出现）：

モミ	剧情穿过白岱森林时组队
ゲン	前往钢铁岛洞穴时组队
ミル	单车道下方右边洞穴深处组队
バク	坚硬火山内组队，完成剧情后返回遗迹区域找到其对话后出现
マイ	一周目通关后从冠军之路洞穴前往224号道路时组队

最右边的服务台可以下载对方的怪兽信息，然后由电脑控制与你对战，并非即时对战……

战斗塔的重点当然是中间的服务台了！来到中间的柜台，有三个选项：

●ちょうせんする（挑战）

●せつめいをきく（说明）

●やめる（取消）

选择挑战，又会有三个选项：

●シングルバトル（1V1战斗）

●ダブルバトル（2V2战斗）

●やめる（取消）

由于这里是最典型的口袋对战，所以大家应该对1V1和2V2的战斗模式很熟悉了，我们就选择单人战开始挑战战斗塔吧。



在战斗塔中不允许使用蛋或以下怪兽：No.150 超梦、No.151 梦幻、No.249 路基亚、No.250 凤凰、No.251 雪拉比、No.382 海皇牙、No.383 古拉顿、No.384 裂空神龙、No.385 吉拉祈、No.386 迪奥西斯、No.483 迪亚鲁加、No.484 帕鲁奇亚、No.487 奇拉帝纳、No.489 菲奥奈、No.490 玛娜菲、No.491 噩梦、No.492 榭依米、No.493 创世神。

此外，使用的精灵不能重复，精灵携带的道具也不能重复。刚开始挑战的时候，对手所使用的都是低种族的精灵，实力并不很强，所以很容易就能胜利。但是随着连胜的增加，越到后面就越困难，怪兽的能力和招式搭配会逐渐加强，有时一不小心就会失败，所以要当心了。每打完一人会进行回复并出现四个选项：

●つづける（继续）

●きろくする（记录）

●やすむ（休息）

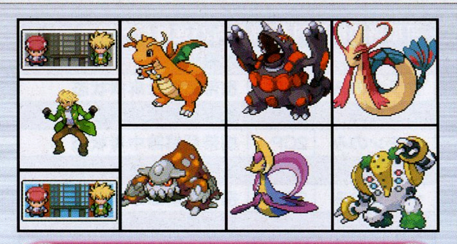
●リタイア（退出）

其中，“继续”是继续挑战下一个对手，每轮要连续挑战7个对手才能获胜，获胜后可获得BP奖励，结束本轮战斗后可以换人；“记录”是将刚刚进行的本场战斗记录在剧情中获得的重要类道具“战斗记录器(バトルレコーダー)”当中,将来可以使用这个道具进行回放或者上传至GTS中让其他人观看；“休息”是进行中断存档,选择本项后自动重启游戏,可以关机休息,重新进入游戏的时候会继续挑战，并且中断存档消失；退出则是放弃本轮比赛，视为挑战失败。

达成连胜时除了能够获得更多BP奖励，敌人的难度会逐渐增强之外，还有一个很重要的因素——那就是挑战战斗塔的BOSS人物。其实不仅战斗塔如此，各个建筑都有自己的BOSS，出现条件为若干连胜达成。BOSS级人物不仅有着超强的实力，而且打赢他们还会有更加丰厚的奖励哦！战斗塔的BOSS是游戏中劲敌的父亲——クロツグ。

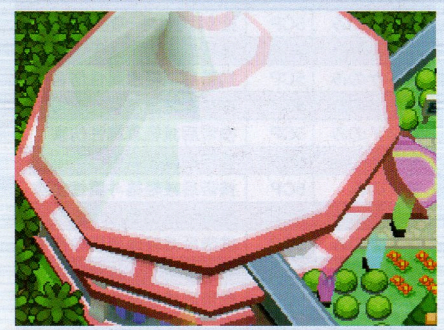
20连胜后第一次挑战塔主クロツグ，他所使用的怪兽是：No.149 快龙、No.464 武士暴龙和No.350 美丽龙。第一次出场的三只怪兽并不是特别强，三主角之一的钢帝企鹅就能够成为对抗塔主的主力怪兽之一，除了较高的防御之外，冷冻光和冲浪都能很好的对付快龙和武士暴龙。美丽龙也不是很难，主要小心催眠术和媚惑就可以了。胜利后获得银色徽章。

48连胜后第二次挑战塔主,这次的怪兽就要强很多了,他所使用的怪兽是:No.485炎钢巨兽、No.488 梦兽和No.486 圣柱王。这一战推荐火兼格斗系的主角怪兽豪火猴，专爱头巾的近身拳很有威力，自己另外的两个精灵主要防住难缠的高防御梦兽就可以了，注意梦兽的冥想会反复提升自己的特殊防御力，如果想要战胜它的话应该从物理强攻方面或者跟对方消耗方面下手。胜利后获得金色徽章。同珍珠钻石一样，战斗塔100连胜后在训练师卡片上将增加1星。



战斗舞台

第一天的挑战结束了，整顿下心情迎接第二天的挑战。接下来该是哪个设施呢？嗯，就挑战战斗舞台吧。来到位于左上方的粉色建筑内，一路直奔戴绿帽子（汗……）的服务员那里，选择单人战斗开始挑战。



战斗舞台和战斗塔的风格有很大的区别，只能选择1只怪兽，战斗的时候是自己的真实级别，可参加的怪兽最低为30级，最高100级，其他的限制和战斗塔一样，以后就不重复说明了。进入战斗舞台后，可以挑战17种属性，每种属性的RANK上限是10，也就是说同种属性挑战10次后就不能挑战了。先选择一个自己容易对付的属性挑战吧。开始挑战的时候，对方怪兽的级别大约是己方的0.5～0.7倍，每挑战不同的属性，对方的级别就会上升一点。同样的，同种级别反复挑战，对方级别也会上升。10人为一轮。需要注意的是，每个怪兽的战绩是不能继承的，也就是说，A妖怪挑战了一定程度，结束一轮挑战后换B妖怪进行挑战，则B从最初的RANK1状态开始，而不是接A的进度。

战斗舞台的BOSS是ケイト。49连胜后第一次挑战台主ケイト，所使用的怪兽是17种属性中选1只。这个没什么好说的，见招拆招吧，祈祷别遇到自己苦手的怪兽就可以了。胜利后获得银色徽章。169连胜后第二次挑战，所使用的怪兽依然是17种属性中选1只。胜利后获得金色徽章。

RANK 1 ノーマル　RANK 1 ほのお　RANK 1 みず　RANK 1 でんき
RANK 2 くさ　RANK 1 こおり　RANK 1 かくとう　RANK 1 どく
RANK 1 じめん　RANK 2 ひこう　RANK 1 エスパー　RANK 1 むし
RANK 1 いわ　RANK 1 ゴースト　RANK 1 ドラゴン　RANK 1 あく
RANK 1 はがね　ポリゴン2　RANK ???

应该说，战斗舞台是5个战斗建筑中相对最简单的一个，因为只是1V1的战斗，所以不用考虑队友之间的配合，在这里广范围的强攻才是王道。一只能够打击更多属性的怪兽将成为笑傲战斗舞台的王者。因此，向广大强攻爱好者推荐专爱系列道具：こだわりスカーフ（专爱围巾，携带后速度1.5倍，但只能使用一个招式）；こだわりハチマキ（专爱头巾，携带后攻击1.5倍，但只能使用一个招式）；こだわりメガネ（专爱眼镜，特攻1.5倍，但只能使用一个招式）。让全攻的精灵（比如宝石海星、鲁卡里奥等）带上这些逆天的道具去战斗舞台上尽情地表演吧！

攻略研究



战斗城堡

告别了战斗舞台，马上开始第三天的战斗行程。这次就扫荡左下角的城堡式建筑吧。从外观上来看这个建筑并没有什么特别的地方，进去后将会有一个名叫コクラン的男仆接待你。



在这个战斗城堡里需要使用CP的虚拟钱币，这里除了异常状态外，HP、PP的回复不再是无偿的了，而是需要花费CP来回复……这里真是个有钱能使鬼推磨的地方。和コクラン对话会有3个选项，具体如下：

战斗城堡选项说明

- じぶん（自己）
  - →かいふく（恢复）
    - →HPかいふく（HP恢复，10CP）
    - →PPかいふく（PP恢复，8CP）
    - →すべてかいふく（全部恢复，12CP）
    - →ランクアップ（升级，100CP）
    - →やめる（取消）
  - →レンタル（出租）
    - →きのみ（树果）
    - →どうぐ（道具）
    - →ランクアップ(升级,100CP)(21连胜后可第二次升级，追加树果和道具，150CP）
    - →やめる（取消）
  - →つよさ（强度）
  - →わざ（技能）
  - →とじる（关闭）
- あいて（对手）
  - →しらべる（调查，1CP）
  - →レベル（级别）
    - →レベル+5（级别+5，1CP）
    - →レベル−5（级别−5，15CP）
    - →やめる（取消）
  - →じょうほう（情报）
    - →つよさ（强度，2CP）
    - →わざ（技能，5CP）
    - →ランクアップ（升级，50CP）
    - →やめる（取消）
  - →とじる（关闭）
- たいせん（对战）
- パス（通过，50CP，21连胜后出现）

可取得的树果列表(部分为21连胜后升级追加)

树果	所需CP	效果说明
クラボのみ	2CP	携带后解除麻痹状态
カゴのみ	2CP	携带后解除睡眠状态
モモンのみ	2CP	携带后解除中毒状态
チーゴのみ	2CP	携带后解除烧伤状态
ナナシのみ	2CP	携带后解除冰冻状态
キーのみ	2CP	携带后解除混乱状态
ラムのみ	5CP	携带后解除异常状态
オボンのみ	5CP	携带后HP低于1/3时恢复30点HP
チイラのみ	5CP	携带后危机时攻击上升1级
リュガのみ	5CP	携带后危机时防御上升1级
カムラのみ	5CP	携带后危机时速度上升1级
ヤタピのみ	5CP	携带后危机时特攻上升1级
ズアのみ	5CP	携带后危机时特防上升1级
サンのみ	5CP	携带后危机时容易会心一击
スターのみ	5CP	携带后危机时一项能力上升2级
オッカのみ	5CP	携带后减轻火属性伤害
イトケのみ	5CP	携带后减轻水属性伤害
ソクノのみ	5CP	携带后减轻电属性伤害
リンドのみ	5CP	携带后减轻草属性伤害
ヤチェのみ	5CP	携带后减轻冰属性伤害
ヨプのみ	5CP	携带后减轻格斗属性伤害
ビアーのみ	5CP	携带后减轻毒属性伤害
シュカのみ	5CP	携带后减轻地面属性伤害
バコウのみ	5CP	携带后减轻飞行属性伤害
ウタンのみ	5CP	携带后减轻超能属性伤害
タンガのみ	5CP	携带后减轻虫属性伤害
ヨロギのみ	5CP	携带后减轻岩石属性伤害
カシブのみ	5CP	携带后减轻鬼属性伤害
ハバンのみ	5CP	携带后减轻龙属性伤害
ナモのみ	5CP	携带后减轻恶属性伤害
リリバのみ	5CP	携带后减轻钢属性伤害
ホズのみ	5CP	携带后减轻普通属性伤害

可取得的道具列表（部分为21连胜后升级追加）

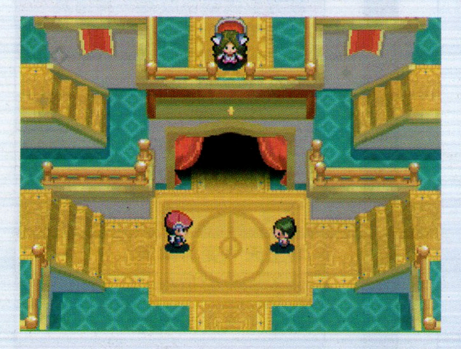
道具名称	所需CP	效果说明
おうじゃのしるし（王者之证）	10CP	10%的几率使对方陷入害怕
せんせいのツメ（先制之爪）	15CP	23.4%的几率先手攻击
パワフルハーブ（力量香草）	5CP	需要蓄力一回合的攻击可以直接放出，消耗品
かいがらのすず（空贝铃）	15CP	对对方造成伤害的1/8用来恢复自己的HP
メトロノーム（节拍器）	10CP	重复使用同一个技能威力上升1.1倍
ひかりのねんど（光之黏土）	10CP	使反射盾和光之墙壁持续为8回合
ねばりのかぎづめ（黏性勾爪）	10CP	使束缚技能持续为5回合
おおきなねっこ（大根）	10CP	HP吸收技能的回复量增大为2/3
どくどくだま（剧毒珠）	10CP	携带后陷入剧毒状态
かえんだま（火焰珠）	10CP	携带后陷入烧伤状态
でんきだま（电气珠）	15CP	皮卡丘携带后攻击和特攻翻倍
ふといホネ（骨棒）	15CP	卡拉卡拉和嘎拉嘎拉携带后攻击翻倍
しろいハーブ（白色香草）	5CP	携带后恢复被下降的能力，消耗品



不知道最近怎么了,干某件事时,会不时地冒出相关的广告词,这是一种病吗?(某编:这是病,得治)
男，14岁，朝阳区美景东方A座1908，100041

道具名称	所需CP	效果说明
きあいのハチマキ（气息头巾）	15CP	受到致命攻击时10%几率剩1HP
きあいのタスキ（气息腰带）	10CP	满HP时受到致命攻击剩下1HP，消耗品
たべのこし（剩饭）	20CP	每回合恢复最大HP的1/16
ひかりのこな（光粉）	20CP	携带后令对方命中率下降10%
ピントレンズ（焦点镜片）	20CP	携带后提升1级会心率
こうかくレンズ（广角镜片）	20CP	携带后命中率提升
フォーカスレンズ（聚焦镜片）	20CP	技能命中上升，但是速度下降
こだわりハチマキ（专爱头巾）	20CP	物攻1.5倍，但只能使用第一次使用的技能
こだわりメガネ（专爱眼镜）	20CP	特攻1.5倍，但只能使用第一次使用的技能
こだわりスカーフ（专爱围巾）	20CP	速度1.5倍，但只能使用第一次使用的技能
ちからのハチマキ（力量头巾）	20CP	携带后物理技能威力稍有提升
ものしりメガネ（博闻眼镜）	20CP	携带后物理技能威力稍有提升
たつじんのおび（达人腰带）	20CP	当技能克制对方时，威力上升
いのちのたま（生命玉）	20CP	携带后技能威力上升，但是每次攻击时HP减少

进入战场后，上方的看台有一位名叫カトレア的少女观望着。挑战者战斗结束后所获得的CP数量都由她说了算，所以尽量以华丽的秒杀来取悦她吧。如果战斗过于拖沓，或是濒死的怪兽过多，所得到的CP就会少很多。在对付堡主前，可以花费点CP削减对方的级别，这样对自己的战斗会有利点。在这里的战斗是7人为1轮。



战斗城堡的堡主是——招待你的那位男仆コクラン和观战的少女カトレア，虽然是双人不过不用担心，战斗模式仍然是1V1。20连胜后第一次挑战城主コクラン&カトレア，他们所使用的怪兽是：No.398椋鹰、No.395钢帝企鹅和No.229地狱犬。这一战用电系能够轻松不少，当然用地面系攻击也可，钢帝企鹅特防很高，可能一下秒不掉，地狱犬携带气息腰带+反击，还是要小心为上。胜利后获得银色徽章。48连胜后第二次挑战，他们所使用的怪兽是：No.244炎帝、No.475超能斗士和No.395钢帝企鹅。这一战带一只水系的来是必要的，圣兽级别的炎帝就交给水系吧，后面的两只怪兽用椋鹰对付会方便很多，战鸟+近身拳就能完成任务——不过前提是钢帝企鹅的先制爪不会发动……胜利后获得金色徽章。



战斗工厂

接下来第四天的挑战，就决定是右上角的战斗工厂吧。挑战者不能使用自己的怪兽，需要从工厂随机提供的6只怪兽里选择3只进行战斗，尽量选择打击面广、属性又能互补的3只吧。每挑战完一位训练师，可以从他的3只怪兽里选择一只交换，并且战斗工厂的工作人员会提示下一位训练师怪兽的信息，所以如果日文能看懂的话就不要忽略了，这样能针对下一位训练师选择属性占优的怪兽——不过要注意的是，连胜越多，提供的对手信息就会越少，比如开始会告诉你使用的是什么怪兽，但后来就只会告诉你是什么属性的怪兽，再到后期甚至连一点有用的信息都得不到了……在这里的战斗也是7人为1轮。



攻略研究

战斗工厂的BOSS级厂主是ネジキ。20连胜后第一次挑战厂主ネジキ，所使用的怪兽是随机3只。一切都看运气了，小心应付吧。胜利后获得银色徽章。48连胜后第二次挑战，所使用的怪兽依然是随机3只。看运气，还是看运气，当然也要相信自己的实力，就算属性处于下风，也能靠实力扳回来。胜利后获得金色徽章。有人说，在战斗工厂其实是考察玩家对于任意怪兽的使用熟练程度、搭配程度以及随机应变程度，不过按照笔者在战斗工厂里经常惨败的经历来说，在战斗工厂里生存只能靠：运气。你永远不知道下一个对手将使用什么样的怪兽，对自己会造成多么巨大的影响，现有的三只怪兽是否足以应付，也许正当你顺风顺水的时候就跳出来一个逆鳞地龙灭你全队也不是没有可能……对于这个随机性巨大的地方，真的除了看自己能否熟练使用怪兽之外，就要考验一下自己的运气如何了。

战斗轮盘

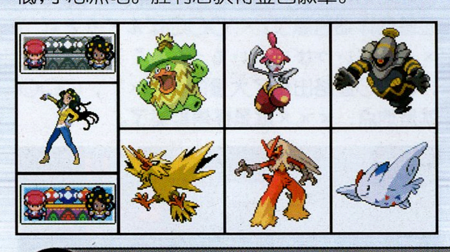
最后一天的挑战，自然是战斗轮盘了。这个建筑的四周闪着霓虹灯光，如果晚上来看的话甚是漂亮。外观是其次，还是快点挑战吧。

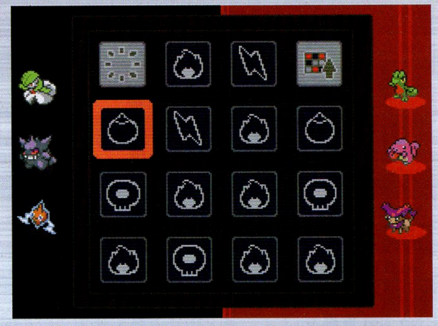


进入战斗轮盘的挑战后，首先要从4X4的格子里选择一个格子，随着光标的移动，按动下屏的按纽使光标停止，除了靠一点运气外，如果自己足够眼疾手快的话，可以让光标停在自己想要的格子上。每种光标都有不同的用处：一般来说，红色格子是对敌方有效，黑色格子对己方有效，灰色则是全场有效。另外挑战一定程度后会出现获得道具的格子，别以为选到自己就是好事，如果获得黑色淤泥、后攻之尾这类的道具，就欲哭无泪了——除了下次再转到获得道具的格子外，你都必须一直带着……此外，还有很让人无语的敌我双方交换怪兽的格子，如果你的怪兽很强大的话，这么一交换基本就判你死刑了。所以，眼疾手快之外就祈祷不要碰到太变态的格子吧。在这里的战斗仍然是7人为1轮。部分格子在21连胜之后出现。战斗轮盘格子效果大致如下(部分为21连胜后出现)

格子	效果
其他类	
	无任何效果
	下次光标的移动随机
	下次光标移动速度上升
	下次光标移动速度下降
BP	获得1点BP
BP	获得3点BP
	场上陷入欺骗空间状态
	此局轮空，直接进入下一局
	敌我双方交换全部怪兽
道具类	
	己方全体随机获得一种树果
	敌方全体随机获得一种树果
	己方全体随机获得一种道具
	敌方全体随机获得一种道具
能力升降类	
HP	己方HP下降1/5
HP	敌方HP下降1/5
Lv	己方级别上升3级
Lv	敌方级别上升3级
天气类	
	场上天气变为晴天
	场上天气变为雨天
	场上天气变为冰雹
	场上天气变为沙暴
	场上天气变为起雾
异常状态类	
	己方全体陷入麻痹状态
	敌方全体陷入麻痹状态
	己方全体陷入烧伤状态
	敌方全体陷入烧伤状态
	己方全体陷入中毒状态
	敌方全体陷入中毒状态
	己方一名陷入睡眠状态
	敌方一名陷入睡眠状态
	己方一名陷入冰冻状态
	敌方一名陷入冰冻状态

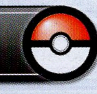
战斗轮盘的盘主是美女ダリア。20连胜后第一次挑战，怪兽是:No.272荷叶鸭、No.308瑜伽王和No.477夜游神。战斗前最好给盘主弄个异常状态,这样挑战会方便很多。另外小心瑜伽王的忍耐+起死回生,如果没有能对付的就被秒队了。这战用飞行系攻击会方便很多。胜利后获得银色徽章。48连胜后第二次挑战:No.145闪电鸟、No.257火鸡斗士和No.468光翼兽。这战的难点在于闪电鸟习得热风,所以想拿飞碟磁怪挡的要当心了。其他两只就没那么麻烦了,水+冰的技能组合就能对付,不过光翼兽特防也不低,小心点吧。胜利后获得金色徽章。





战斗前线的5个设施到此就挑战完成了，虽然说起来简单，可实际挑战却真是个漫长的过程呢。在这里挑战不仅需要强劲的怪兽，个人的运气恐怕也是获胜要素之一，祝各位培养出适合自己使用的怪兽，早日达成战斗前线全制霸！另外：关于训练师卡片上的星数与战斗前线的关系——沿用珍珠钻石设定，仍然为战斗塔100连胜达成时获得训练师卡片1星，与其他战斗建筑是否通过无关。

通关后特殊怪兽捕获



与珍珠钻石一样,白金作为资料篇也少不了在图鉴升级为全国图鉴后新增一些特殊怪兽的捕获方式,除了上期的攻略中介绍的二极神兽和部分特殊怪物属于特定剧情捕获之外,还有如下几种方式可以捕获到新的怪兽以完成图鉴收集。

ポケトレ(精灵搜索器)



在见过了新奥图鉴的全210只精灵之后前往博士处报告时，关东地区的大木博士会前来升级图鉴，并把这个道具给予主角，此后就可以在重要类道具栏中选择使用它了：站在草丛里（自行车状态不可），在道具栏中选择使用该道具，将看到部分草丛发生抖动，进入发生抖动的草丛则进入战斗，出现的怪兽有一定几率是特殊怪兽。小幅度抖动代表特殊怪兽出现率低；大幅度抖动代表特殊怪兽出现率高；闪光草丛则会出现闪光怪兽。当然，不同的场所使用ポケトレ引出的特殊怪兽种类也不相同，详细参加后表。ポケトレ每次使用后，需要走路50步充电后方可再次使用（自行车可）。

进入草丛发生战斗后，若将出现的怪兽打死或收服，结束战斗时将再次发生草丛抖动，若再次进入抖动草丛，将出现与刚才相同种类的怪兽，这就是ポケトレ的连锁功能。据说通过连锁可以提高闪光怪兽的出现几率，笔者未曾验证所以是否有效，就由各位自己尝试吧！以下的捕获列表全部以以全国图鉴编号为准。



出现怪兽	出现地点
No.029 尼多兰	201号道路
No.030 尼多娜	221号道路
No.032 尼多郎	201号道路
No.033 尼多利诺	221号道路
No.048 毛球	229号道路
No.049 末入蛾	229号道路
No.056 猴怪	225/226号道路
No.057 火爆猴	225/226号道路
No.079 呆呆兽	205号道路
No.088 臭泥	212号道路（南）
No.128 肯泰罗	210号道路（南）
No.161 尾立	202号道路
No.175 波克比	230号道路
No.179 电绵羊	谷间发电厂
No.180 羊咩咩	222号道路
No.187 毽子草	205号道路（南）
No.191 向日种子	204号道路（北）
No.202 果然翁	神事湖/律诗湖
No.221 长毛猪	217号道路
No.234 惊角鹿	207号道路
No.235 画笔狗	208/212号道路（北）
No.236 巴尔郎	211号道路（西）
No.241 乳牛坦克	210号道路（南）
No.261 皮皮犬	214号道路
No.277 大红雀	213号道路
No.281 超能少女	209号道路
No.290 钻地虫	白岱森林
No.294 重音怪	殿元山顶
No.304 小钢甲	塔塔拉炼铁厂
No.324 煤炭龟	227号道路/坚硬火山
No.343 天秤土偶	206号道路
No.337 宝贝龙	210号道路（北）

TIPS：谷间发电厂即索诺镇（ソノオタウン）右侧的风力发电厂；塔塔拉炼铁厂即索诺镇（ソノオタウン）上方需冲浪到达的地方；神事湖即主角家乡双叶镇左侧的湖；律诗湖即户张市（トバリシティ）下方的湖；白岱森林即白岱市（ハクタイシティ）左侧的森林；殿元山顶即剧情中前往殿元山发生鬼龙剧情时到达的洞外的地方。

每日大量出现怪兽

升级图鉴以后，每天都会在特定的场所出现一些特殊的怪兽（平时该场所不会出现的怪兽），只要在当天前往这些场所遇敌就可以碰到它们。以这种方式出现的怪兽只从当天凌晨0点持续到当天晚上11点59分，之后出现怪兽的种类及出现场所都会发生变化——不过这样出现的怪兽每个一段时间还会再出现，所以即使错过了也不要紧，每天注意以下的信息就可以知道当天出现的怪兽种类和场所了。

首先就是看电视！不知道有多少人注意过游戏里的电视节目……电视里偶尔会播放本日大量出现的怪兽种类和场所，如果运气好的话可以直接看到；

在真砂镇（マサゴタウン）口袋中心正下方的房子是游戏中异性副主角的家，这里正在看电视的小女孩是副主角的妹妹，升级图鉴后和她对话，她就会告诉你今日电视里大量出现怪兽的详细信息了：“○○○ばんどうとに×××がいっぱい　いるって！”这句话是说“○○○道路出现了大量的×××”，○○○就是地点，×××就是怪兽种类了。



TIPS：无论是否看电视或者与小妹妹对话,当日大量出现的怪兽一定会发生,并且过了午夜12点就会改变,所以捕获请尽早。能够捕获的怪物共有二十余种,但并非是轮番出现。想要特定怪物的话记得随时关注。如果实在心急,也可以通过修改NDS本体时间来达成目的。另外,在升级到全国图鉴之前是无法触发这个子系统的。下表以全国图鉴编号为准。

出现怪兽	出现地点
No.083 大葱鸭	221号道路
No.084 嘟嘟	201号道路
No.096 素利扑	215号道路
No.098 大闸蟹	226号水路
No.100 雷电球	218号道路
No.104 卡拉卡拉	203号道路
No.127 大甲	229号道路
No.177 天然雀	224号道路
No.206 土龙宝宝	208号道路
No.209 布鲁	209号道路
No.222 太阳珊瑚	230号水路

出现怪兽	出现地点
No.225 圣诞企鹅	217号道路
No.231 小小象	207号道路
No.246 由基拉	206号道路
No.263 蛇纹熊	202号道路
No.287 懒人翁	白岱森林
No.296 拳击力士	225号道路
No.300 向尾猫	222号道路
No.309 电气狗	谷间发电站
No.325 弹簧猪	214号道路
No.327 圈圈熊	227号道路
No.374 合金怪	228号道路

GBA版正版卡带

如果玩家手头有正版的GBA卡带，那么不仅可以将GBA中的怪兽通过联动传送到白金中，也可以使白金的特定地点出现平常不会出现的特定怪兽——当然，仅限日版卡带。此外，部分可以选择NON-LOADER单卡模式（即开机后和正版卡一样直接进入游戏，而不是出现选单）的设备也可以使用，请注意选择原文，未修改的ROM。

特定地点出现的怪兽：只要玩家在进行白金的游戏时在DS主机的GBA卡槽上插上GBA版的卡带（请在关闭DS主机电源的时候插好卡带再开机进入DS白金游戏），这样在游戏中的特定地点就会出现特定种类的怪兽——和普通怪兽的出现方式一样，直接遇敌就会出现，当然也是有一定几率的。而且，根据所插卡带版本的不同，出现的怪兽也会有区别。当然，下面的列表同样使用全国图鉴编号。

出现怪兽	出现地点
红宝石	
No.273 橡果实	203/204/205(北)/212号道路(南)
No.303 钢嘴娃	钢铁岛
No.338日神石	神事湖/英知湖/律诗湖/殿元山/秘密泉道
No.274 长鼻叶	212（南）/229号道路
No.335 杀手兔	208/210号道路（南）
蓝宝石	
No.270 荷叶蛙	203/204/210号道路(南)/白岱森林
No.302 宝石眼	钢铁岛
No.337 月神石	神事湖/英知湖/律诗湖/殿元山/秘密泉道
No.271 莲帽童子	210（南）/229号道路
No.336 哈奇蛇	208/210号道路（南）
绿宝石	
No.204 松果球	203/204/210号道路(南)/白岱森林
No.216月亮熊	211号道路/英知湖
No.213 壶壶龟	224号道路
No.217 太阳熊	216/217号道路/英知湖

出现怪兽	出现地点
火红	
No.010 绿毛虫	204号道路/白岱森林
No.023 阿柏蛇	212号道路（南）
No.058 卡蒂狗	201/202号道路
No.011 铁甲蛹	白岱森林
No.024 阿柏怪	大湿原
叶绿	
No.013 独角虫	204号道路/白岱森林
No.027 穿山鼠	单车道迷路洞穴
No.037 六尾	209/214号道路
No.014 铁壳昆	白岱森林
No.028 穿山王	228号道路

TIPS：秘密泉道是反转世界发生完毕后212号道路上出现的向左的通路；英知湖在金岬市（キッサキシティ）左侧；钢铁岛需在美央市（ミオシティ）港口坐船到达；大湿原即野濑市（ノモセシティ）的狩猎场所；单车道迷路洞穴即205道路下方的洞穴（有两个，其中一个入口被上方单车道所挡看不到）。此外，插上上述任意一块卡带，还可以在白岱森林洋馆墙上有红眼画像的房间遭遇No.094 耿鬼。

パール公园联动：升级图鉴之后，位于221道路的パール公园就正式启用了。把GBA卡带插入DS主机重新开机后，在开始菜单画面会出现联动选项，可以从GBA版游戏中选择6只怪兽传入DS版游戏当中——选择的6只怪兽将从GBA版中消失，并且不可再从DS传回GBA端。每天每张卡带限定6只怪兽传输到DS版中。（可惜的是烧录卡和盗版卡很难成功）之后进入DS端游戏，在パール公园花2000块钱进入寻找捕获（遭遇到选择的怪物），不过这里的捕获率是百分百。根据捕获怪兽的种类和捕获全6只怪兽花费的时间还会获得点数排名，诸位不妨挑战一下（虽然目前没有实际意义）。



豪宅庭院





在绿缘市（ヨスガシティ）下方的212道路上有一座豪华的庭院.在这里不仅能看到玛娜菲的图鉴、每日挑战女仆获得饰品奖励，而且还会出现每天的豪宅主人的炫耀剧情——每天与豪宅主人对话一次，他就会告诉你豪宅后院出现了某种怪兽，每天随机变化一种。这些怪兽此后会一直出现在后院里，但遇到的几率较低。

这些怪兽包括：**No.035 皮皮、No.039 胖丁、No.052 喵喵、No.113 幸运蛋、No.132 百变怪、No.133 伊布、No.173 皮宝宝、No. 174 宝宝丁、No.183 玛利露、No.298 露丽丽、No.311 正极兔、No.312 负极兔、No.351 天气小子、No.438 胡说盆栽、No.439 模仿魔偶、No.440 粉红蛋**。

野濑市大湿原

位于野濑市（ノモセシティ）的大湿原是本作的狩猎场所，规则不变，500步，30个狩猎球，达到步数或狩猎球使用完毕则狩猎结束退出。这里在达成一定条件后也会出现特殊怪兽，每天在进行狩猎前先到二层的掺望台看一下出现的怪兽及分布状况就可以了解当天在什么地方抓到特定的怪兽了。





开始就可以捕获到的怪物：**No.164 猫头夜鹰、No.194 乌波、No.114 蔓藤怪、No.163 咕咕、No.193 阳阳玛蜻蜓、No.195 沼王、No. 315 双色玫瑰、No.397 卷毛翁、No.400 大水獭、No.451 毒蝎子、No.453 毒蟾斗士、No. 455 捕蝇草、No.340 地震鲶鱼、No.357 芭蕉龙、No.399 鲍牙狸、No.406 玫瑰苞**。

升级全国图鉴后出现的怪物：**No.102 蛋蛋、No.115 袋龙、No.285 蘑蘑菇、No.316 毒布丁、No.352 变色龙、No.046 派拉斯、No. 318 恶魔鱼、No.452龙蝎、No.454 毒斗蛙**。

TIPS：部分怪物有自己的出没时段，一定要在确定的时段进入才能遭遇。此外，可以通过反复进出镇子或者改变时间的方法更改望远镜中看到的怪物（狩猎区实际分布）。除了上述怪物之外，在GBA端插有火红正版卡并且开启了全国图鉴之后，还能够在狩猎区中遭遇No.024 阿柏怪。

快乐的WIFI通信

白金除了普通无线对战和战斗前线要素强化以外，另外一个改革就是WIFI通信功能也做了大幅度的提升。不但在战斗前线的战斗塔里可以通过WIFI下载各地训练师的资料进行挑战（不过非常可惜不是即时对战，而是由游戏AI来控制对方怪物）。此外，还可以同自己的朋友组队挑战各个建筑的配合对战。而且，位于游戏中长寿市（コトブキシティ）的全球交换中心GTS也进化为了全球终端机（グローバルターミナル），这里不仅与以前的GTS一样具有与各地的训练师交换怪兽的功能，还可以查看、下载其他玩家上传的战斗影像（在战斗记录机中可以随时观看，限保存三个）；除此以外，位于精灵中心地下一层的WIFI俱乐部这次也新增了最左侧的WIFI广场服务台，可以在这里同其他玩家交流或参加有趣的小游戏，可谓其乐无穷。我们接下来就要对游戏的各项WIFI功能进行一一介绍。

以下部分内容相关机能需另购入任天堂WIFI无线装置或其他无线信号接收装置，与电脑网络连接后方可进行，非DS主机自带的无线功能，特此说明。

全球终端机



一层大厅（建筑内蓝色装置到达层）：调查中间正在旋转的地球仪可以登录自己所在的地点，不过日版游戏里无法登录除了日本以外的地区，国内的玩家就略微有些遗憾了……调查右边的蓝色机器可以查看战斗影像的排名，这里的战斗影像都是世界各地的玩家上传的，显示查看的次数也就是受欢迎程度进行排名，当然如果有自己喜欢的影像也可以选择“ほぞん”下载保存到自己的机器里，之后随时可以用重要类道具“バトルレコーダー”进行查看；一层大厅上方的服务台就是和以前一样的GTS交换中心了，进入以后可以选择提供自己想交换出去的精灵（同时指明自己想要的精灵）、或者查找其他人已经发布出来的精灵（同时可以看到对方需要交换的精灵）。可以设定精灵种类、性别等条件。如果自己的精灵盒子里正好有符合对方条件的精灵的话，就可以直接进行交换了（并不用与对方进行直接的交流）。顺便说一声，在这里只能交换或查找自己已经见过的精灵，没有见过的精灵是无法查找或交换的哦！

二层（建筑内绿色装置到达层）：调查这里绿色的机器，可以查看各地玩家给自己的精灵打扮装饰的照片——对了，大概各位还不知道怎么打扮自己的精灵并照相吧！就在全球终端机所在的长寿市（コトブキシティ），有个电视台的建筑大厦，在这里的二层可以给自己的怪兽进行打扮并拍照，使用的装饰是在游戏过程中得到的各种饰品及背景，把自己喜欢的怪兽打扮得漂漂亮亮的再去拍照吧！之后可以在这里选择第二项进行上传，让全世界的玩家一睹你的怪兽的芳容。当然在这里也可以看到其他玩家上传的照片。顺便，这里的怪兽是按照名字的日语音序排列的。

三层（建筑内红色装置到达层）：调查这里红色的机器就可以查看或上传自己的战斗影像——与一层不同的是，这里可以查看到“最新30件上传的影像”、“按条件搜索（设施、精灵、地域）”、“按战斗影像编号”的相应战斗影像。至于自己的战斗影像呢，参看上文的战斗塔部分说明，如果遇到想要和大家分享的类似于大逆转之类的战斗的话别忘记保存战斗影像哦！

WIFI俱乐部





位于各个城市精灵中心的地下一层又有了进一步的扩充，第一次进入的时候会得到重要类道具“ともだちちょう（朋友手册）”，此后就可以查看自己的WIFI号码（FriendCode，简称FC）或者登录朋友的FC了。选择使用，会出现三个选项：

●ともだちリストをみる——查看已登录的朋友号码

●ともだちコードをとうろく——登录新的朋友号码

●×××のともだちコード——查看自己的朋友号码

如果要想和朋友进行联机的话，就需要选择第二项，互相添加对方的朋友号码，之后前往精灵中心地下一层，与中间的服务员对话，进入大厅就可以看到对方了。本次的交换操作和珍珠钻石相比略有变化，所以稍微介绍一下：与中间的服务员对话后进入WIFI俱乐部大厅，这里最多同时与8个已经登录FC的朋友进行联机，此时，下屏上将显示朋友的联机状态——待机中，对战中，交换中或小游戏中等等；如果想要和其他人进行联机，首先由其中的一人到大厅最上方调查显示器状的东西，将出现以下选项：

攻略研究

●シングルバトル（1V1对战）
●ダブルバトル（2V2对战）
●こうかん（交换怪兽）
●りょうり（制作松饼）
●ひろばゲーム（广场小游戏，三个，详见下文）

选择想要进行的项目之后进入募集状态，此时在其他已联机的人的机器上将会显示此人已进入募集状态；然后由其他人去与进入募集状态的人对话，进行联机即可。如果选择的项目支持多人募集的话（比如小游戏或者制作松饼），在人员到齐（2-4人均可）的情况下按A键确认开始即可开始联机。

WIFI广场





精灵中心的地下一层除了WIFI俱乐部之外，在左边又新添了一个柜台，这里就是小游戏设施的WIFI广场了！与这里的服务员对话后开始WIFI连接就可以进入广场，总共有火水草电四个属性的广场（不过进哪一个都是一样的，只不过场景不一样罢了）。刚进入时会获得一个在广场上自由使用的道具（只能在广场使用），这个道具会显示在下屏上，只要在广场上的时候点击下屏就可以使用了，比如铃铛呀，喷筒啊等等；然后服务员会让你给自己选择两个属性（仍然不会造成任何影响，所以按照自己喜欢的选吧！）

在广场上会看到很多人进进出出，并且偶尔还会有人跟自己打招呼（不过很多是打个招呼就马上闪人的……），不过这些都不重要，这里最有意思的就是位于左边的三个小游戏了——在广场左边从上到下可以依次看到三个三角形的标志，站在那里就会询问是否要进行小游戏，选择参加“さんかする”，稍微等一会，就可以开始游戏了——不过需要说明的是，这些迷你游戏因为有很多人在抢着玩，所以不一定能轮得上自己的……尤其是网络带宽比较紧张的时候更容易发生断线或久等不到的现象。笔者就是很多时候都是被别人挤出来没办法玩上，泪奔……

每个路口旁边的一闪一闪的指示牌是显示已经有多少人在等待的，不过似乎并没有那么准，总之能不能排上自己就看运气了。建议在人比较少的时段接入。接下来介绍一下这三个小游戏的具体玩法。从上到下依次为：

●ぱくぱくマルノーム（吃啊吃啊吞食王）



这个小游戏下屏有着很多的球，上屏是张着大嘴的吞食王。我们要做的就是从下屏点击球扔向上屏吞食王的嘴里。如果连续扔进的话有连击得分，最后按照得分进行排名。技巧在于，吞食王的大嘴巴面对正面的时候略微轻一些，而转到背面的时候就要扔得远一点才能扔进去，此外当时间所剩不多时吞食王的嘴巴还会开始一张一合，此时扔进去的话得分会更高。

●ころころマネネ（滚啊滚啊模仿小丑）



模仿小丑踩滚球的游戏，小丑会随机左右晃动，要用触摸笔转动球，不让模仿小丑从球上掉下来。保持在球上的时间越长得分也就越高，并且随着得分上升背景也会发生变化，有各种独特的舞台效果。本游戏最后也是按照得分进行排名。

●どんどんソーナンス（咚咚果然翁）



相对于另外两个竞争性较强的小游戏，这个就是配合性较强的小游戏了。游戏开始后在下屏划线可以压果然翁打气筒，将自己充足的气压出去，由几个人合力向一个果然翁气球里打气，使气球“咚”地爆炸，当打气筒变红时打出的气是更多的；打得气球越多气球就越不容易爆炸，因此就越难打，更加需要几个人的协力，最后计算总共打爆了多少个气球。

以上就是小游戏的介绍了，如果有WIFI设备也有时间的话不妨来这里放松一下哦（不过目前小游戏除了休闲并没有其他的实际意义……）！

WIFI神秘礼物

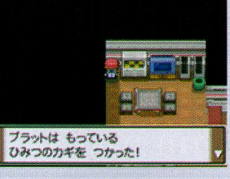


在珍珠钻石里登场的NO.479ロトム（电鬼）进入白金时代可谓来了个大翻身，通过特定道具，不仅可以转换各种形态，

在能力值上也是有了质的飞跃，而且在变成各个形态的时候还能学会特定的招式！只要通过神秘礼物获得官方赠送的特定道具，玩家就可以在游戏中让这个小家伙自由变化形态了！具体方式如下：首先当然是需要捕获到一只ロトム。之后，前往长寿市电视台三层，与下方房间的男性制作人NPC对话，他会询问看电视的感想，在此输入「みんな　ハッピー」（觉得分组检索麻烦的话，可以点击下屏，切换成首字母检索），接下来又会要求输入对电视的意见，继续输入「Wi-Fi つうしん」，如果输入正确，他就会告诉你已经可以接收神秘礼物了。

此时存档退出游戏，重新开机，在开始菜单处就会看到神秘礼物选项“ふしぎなおくりもの”了。在官方公布的神秘礼物配送时间（2008年9月28日至2008年11月4日）中，保持WIFI连接已经接通，选择该项，依次选择“おくりものをうけとる”“Wi-Fiでうけとる”，就会自动从WIFI连接上搜索并接收神秘礼物了。

接收到神秘礼物以后进入游戏，在任意城市的商店里会出现一个绿色的邮递员，和他对话就可以收到电鬼变形的特殊道具“ひみつのカギ”。获得了秘密钥匙后前往白岱市的白岱银河大厦，需要先战胜守在这里的银河团三干事之一（剧情过后），获胜之后前往下面的房间在最左侧的地方调查墙壁使用秘密钥匙，新入口出现！里面就是5个让电鬼变形的特殊道具，上前调查就可以让带在身上的电鬼自动变形了。变身后学得的招数会随着形态变化而自动改变（如从烤炉换成风扇，燃烧殆尽会自动变成空气切）。



TIPS：如果错过了派发时间段或者没有条件通信也没关系!利用无线通信一样可以得到钥匙。在标题画面选择“神秘礼物”之后,选择第一项“从朋友那里获得”,此时,如果周围有得到过钥匙的朋友,由他选择无线通信发送,你也同样可以得到钥匙。这个方法并不会让出让者的钥匙消失掉,所以请放心交流吧。



白金中的每日事件



精灵中心的挑战：白金各地的精灵中心里每天都会出现向玩家挑战的NPC人物，虽然实力并不高，但在回复之前就遇到可能也会很困扰吧。

长寿市电视台一层兑奖：根据身上灵编号与本日幸运号码的一致程度兑奖。完全一致：大师球；后四位一致：げんきのかたまり；后三位一致：がくしゅうそうち；后两位一致：ポイントアップ；末尾一致：ハイパーボール。

给予树果的NPC：索诺镇花店的女性；208道路民居的果实名人；野濑市左下方民居的的女性。

212道路豪宅女仆的挑战：与212号道路豪宅左侧的女仆对话可进行挑战，5个女仆使用皮皮，最后的女主人使用快乐蛋。如果能按照女仆规定的回合数打倒6人，可以获得装饰品；

花蕊镇报社请求：花蕊镇民居的人每天会要求带一只怪兽I来，若能够达成，将获得心之鳞片和随机三个精灵球（不包含大师球）；

名木市右上方民居的缎带：与民居中的女性对话可获得缎带，每天一种缎带循环出现；

名木市大卖场的贴纸：每天出售的贴纸种类会发生变化，一星期为一个轮回。

户张市的按摩：在户张市道馆下方的民居中与女性对话，每天可给怪兽进行一次按摩，怪兽的好感度会上升，按摩后将获得一个饰品；

休闲区域的按摩：在通关后才能到达的休闲区域的豪华殿堂（需怪兽获得多枚缎带后才可进入）里与女性对话每天可给怪兽进行一次按摩，怪兽好感度会很大幅度上升；

金岬市的流行语爷爷：在金岬市右上方民居与老人对话可以得到流行语，每天一句，共32句；

律诗湖畔的双人旅馆：每天下午和晚上可进行双人对战，每日出现的人物会发生变化；

冠凤镇的超级球礼物：在冠凤镇的精灵中心与这里的大叔对话可以获得一个スーパーボール；

每周五的气球鬼：每周五（DS主机时间）在索诺镇右方的谷间发电厂门口将出现NO.425 フワンテ，等级15级。（需要完成发电厂剧情）

TIPS：女仆对战时对方的皮皮几乎都是魅惑身体”特性，很少有魔法保护。所以只要派有着“起砂”或者“吹雪”特性的怪物场，就不用害怕对方使用忍耐而浪费会合数了。

攻略研究

SONIC CHRONICLES THE DARK BROTHERHOOD

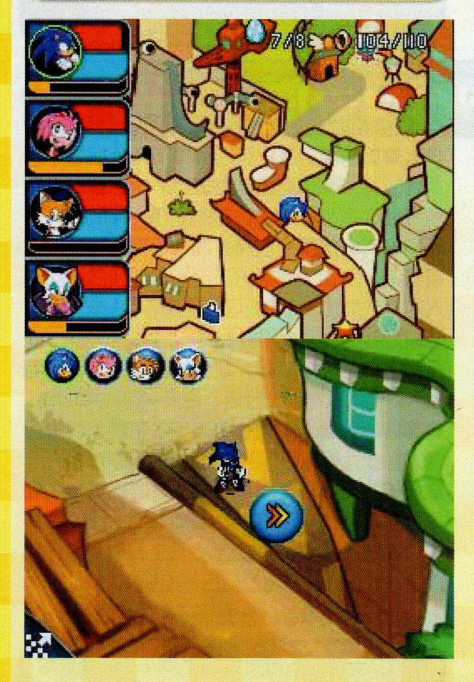
NDS

索尼克编年史 暗黑兄弟会

RPG ●Sega ●2008年9月20日 ● 1人/价格 5040日元● 512MB

游戏系统简介

地图与菜单系统



如图所示，这就是游戏的主要界面。上屏显示着当前地区的地图和队伍中同伴的状态，同伴的头像旁边有三个指示条，红色代表HP，蓝色代表使用技能需要的PP，黄色是升级所需经验值。地图上的黄色星星代表该地点有任务发生，人物头像则是当前队伍的位置。上屏还有一个公文包标志，这表示该处是商店。值得一提的是屏幕最上方的卵形标志和金环标志，后面的数字表示当前区域的查欧、金环收集状况，如图中的7/8就代表本地区一共有8个查欧卵，已经收集到7个。

玩家控制的主角在下屏，本游戏完全使用触笔操作，虽然一开始大家会觉得有些不习惯，但上手后触笔操作还是非常流畅和方便的。只要用触笔点击地图上的位置，主角就会向那里跑（距离较远时）或者走过去，而队伍里多人的时候，只要点击下屏左上角的人物图标，就可以切换当前控制的人物。

切换当前人物有什么作用呢？请大家看注意屏中那个蓝色的符号，这个符号是“地图特技”标志。本作只要控制角色走到特定位置，屏幕上就会出现各种符号（比如走到门口就出现进门，走到人旁边就出现交谈），点击符号就可以完成相应的行为。除了常规对话、调查外，最重要的一点就是地图特技。地图上有各种特殊地形，都要我方角色使用特殊能力通过。比如图中的标志就代表“冲刺”能力，要活用特殊能力才能够顺利发展剧情。部分能力还有级别之分。如果角色没有要求的能力，那么该符号将以灰色显示。

点击下屏的左下角就可以打开菜单，菜单共有6个选项，上排从左到右分别是存档、笔记、道具和查欧，下排则是地图和状态。

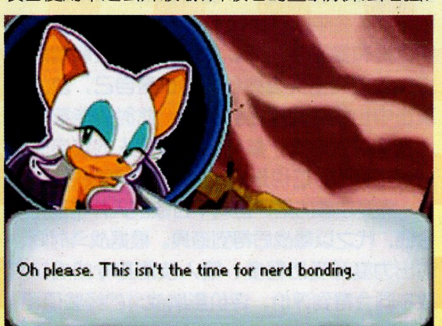
冲刺	分为3级，用以通过需要速度冲刺的地形如窄道、转轮等。索尼克自带。
打击	分为3级，用以打破地图上阻挡道路的箱子等障碍物,艾咪最早习得3级。
攀爬	分为3级，用以爬上垂直的高墙，纳寇斯最早习得3级。
飞行	分为3级，用以滑翔到远处,柯莉姆、泰奥斯最早习得3级。
转移	瞬间移动到被隔绝的指定位置，只有shadow和shade拥有。
匿踪	逃过敌人和地图兵器的视线短距离移动，萝丝独有。
防护	分为3级,能通过电网、毒烟等地形,大猫和Omega拥有,前者最早习得3级。
注：地图技能的级别会在角色达到特定LV时提升。	

存档◆ 进行存档的保存、删除和复制工作。

笔记◆ 记录了游戏中的各类信息,共有5项。其中Missions是任务说明,这里可以查阅任务的信息流程,随着任务推进,内容还会更新。Codex是名词解释,不但记录了本作登场的各类事物,和故事背景有关的一些信息也在里面,这样即使是没玩过系列之前作品的人也可以对游戏背景有个了解了。Rules是游戏系统说明，有不懂的东西可以来这里查阅。除此之外还有制作人员名单和游戏CG回顾。

道具◆ 可以装备道具、使用药品、搭配查欧(Chao)和检查剧情物品。新得到的查欧卵一定要在查欧选项里查看一次才能出现在列表中。

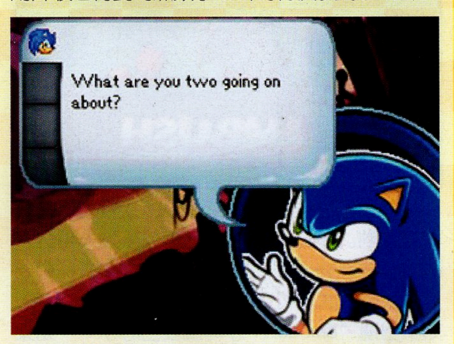
查欧◆ Chao是一种装备后能带来种种好处的小动物,每个角色都可以带上一只。地图上得到查欧卵后,要选择这个选项进行孵化和查看。选定查欧可以查看这只查欧的效果、珍稀程度以及是否有人装备,左下角则有快捷方式直接跳到装备菜单。选择右下角的Trade,可以用无线功能与其他玩家交换查欧(选择look发送或listen接收)。交换来的查欧装备使用中还会升级哦,升级后的查欧效果会增强,



比如自动回复HP的，每回合回复量可以变多。

世界地图◆ 下屏为世界地图。上屏为主角所在区域的详细地图,探索过的地方高亮显示。

角色状态◆ 目前的人物等级、经验、各项参数及所学会的移动技能和特技。点击右下角的按钮会进入能力提升界面，可在任何时候利用升级后得到的点数学习新的特技以用于战斗。



喔,还有一点比较特殊,就是游戏的对话系统。如图,发生剧情对话时，下屏我方的台词左边有几个空档——事实上，面对一个问题，我们通常可以从几个回答中选择一个。同一个问题，回答的态度不同，结果往往也不一样。合理地回答问题可以避免一些麻烦，有时还会使主角得到额外的好处，遇到选择时要谨慎作答哦。

TIPS:

人物升级之后,除了默认的能力上升之外,还能够得到额外的一点升级点数,可以自由分配。此外,最为重要的是能够得到5点技能点。每个角色都有几项独特的技能可供升级，每个级别能够升级3次,分别需要5、10、15点。合理分配技能是克敌制胜的关键。尤其值得一提的是,级别虽然上涨,但技能的消耗并不会加大,所以可以尽管加点。

还有一点比较重要,这个游戏的伤害计算是比较特殊的,除了要计算人物数值的攻击防御等因素之外,实际计算伤害时还要算上一个额外的修正值。这个修正值可以在笔记的人物说明中找到(每个人物介绍的最后)。在武器说明中往往会有“增加装甲”“增加伤害”等功效,正是影响这个修正值的。“Slightly increases”表示略微增长,“Moderately”“Greatly”分别表示中度和较高程度提高。最好的装备可以“very greatly”增加修正值。

战斗系统



本游戏的遇敌是遭遇制，敌人全都可以在地图上看到。不过，是否从背面袭击敌人和进入战斗时的态势无关，先制或者是被偷袭，主要是看队伍的速度和运气两项指数。进入战斗后，如果出现“ambush”字样就要当心了——如果是如图那样，字样旁边的索尼克是笑脸，那么我们就可以先手攻击敌人，如果不幸看到索尼克哭丧着脸，那么被偷袭的就是我们了……敌我双方的HP倒是在上屏显示得一目了然。



轮到我方下达指令时就是这样。从上到下分别是：攻击、特技、防御、道具、逃跑。似乎都是很普通的选项，但实际上还是很有战略性的——战略性体现在上屏：大家发现上屏长长的行动列表了吗？除了速度之外，每个角色都有自己的分类（攻击系、变化系和辅助系）不同的角色有不同的行动次数，而且人物的行动也会对移动顺序产生影响哦。其中，攻击和防御两项，选择之后，该角色本回合全部行动次数都会进行攻击和防御，而特技和道具则只会使用一次行动次数。比较特殊的是合力技，有些特技需要特定同伴协同使出，使用这种特技，不但需要参与者都有足够的PP，而且还会占用各个角色一次行动。确切的说，合力技启动时，在启动顺位之下的配合者都会被占用一次行动机会。如果在之前就已经把配合者所有的行动都分配了，就无法使用合力技了。

哦，顺便说一下，每次防御可以回复一定的PP，回复量为1至3，根据己方的角色分类和最大PP决定。



作为系统的重头，技能的搭配和使用是十分重要的。使用技能时，屏幕上会出现各种指示标志，玩家要用触摸笔正确操作才能够完整使用技能。其中圆圈是要点（应援团大家都玩过吧），弧线则需要按照轨迹来划，圆盘上很多红点则需要快速点击多次。技能分为三种，一部分攻击技能，如果操作失败，技能正常使出，但是性能大打折扣；一部分技能，如果操作失败，技能会中断（比如本来3下，在第二下时失败就没有第三下了）；回复和辅助技能则是一旦失败便完全失去效果。不仅是自己，敌人在攻击中也往往使用各类技能，此时如能按照提示正确输入指令，就可以使得敌人的攻击失效或者打折扣，这也是提高效率的重要技巧。

需要注意的是，游戏中打败敌人并不能得到金钱，代之以每战后得到道具。根据战斗时间、输出力度和受伤程度、输入技能指令的成功次数不同会得到评价，评价影响战斗的经验值和

取得的道具。

打不过怎么办？跑呗。不仅是自己，敌人也会在战况不妙时溜之大吉，这时候就进入了竞速模式。此时上屏会显示双方的进度条，随着追逐过程，进度条会逐渐上升，如果追逐者能在进度条升满之前赶上对方，自然能够追打一回合，反之逃跑者就可以安然脱身。在追逐过程中，场地中会随机出现障碍物（撞到会减速，需要用笔点击角色跳起躲避）、金环（金钱+1）和加速板（踩到会加速行进一段距离），请尽量做到眼疾手快。



特殊状态和特性一览	
Poisoned	中毒，每回合结束时失血，随着级别上升，失血量增加。
Weakened	弱化，攻击造成的伤害减低，级别越高效果越明显。
Vulnerable	软体化，被打的时候伤害上升，级别越高效果越明显。
Distracted	走神状态,攻击(attack)下降,导致攻击伤害少量下降,命中下降。
Sluggish	发呆状态,防御(DEF)下降,导致受到伤害少量上升,回避率下降。
Curesd	诅咒状态,运气下降…凡是要靠运气的事情都会不顺利啦。
Stunned	麻痹状态,回合结束自动解除,不过下回合对象会行动不能。
Empowered	蓄能状态，受到的伤害减少，效果随级别上升。
Fortified	强化状态，装甲上升，伤害大幅度削减。
Focused	强力状态,攻击(attack)上升,导致攻击伤害少量上升,命中提高。
Hyper	超强化,防御和速度都得到提升。（影响受伤量、回避率等）
Phased	暂时完全无敌直到下次行动。

特殊状态和特性一览	
Lucky	好运状态,运气上升。效果么,体现在各方面……
Can't miss	必中技，但Phased优先。
Armor piercing	彻甲，无视敌人防御力，非常重要的技能。
Leech	吸血,攻击到敌人时，按照自己的HP比例恢复体力（和给敌人造成多少伤害无关）。
Blast	爆发攻击，对选定目标造成损害的同时波及周围的对象（被波及者受到一半伤害）
Full auto	连射。对选择对象进行低威力多次打击，有部分伤害会偏离到其他目标。
Item theft	偷盗,从敌人身上盗取特定道具。

注：偷盗和对象是什么敌人无关，只与偷盗级别有关。LV1~LV3的偷盗分别能获得HP或者PP小回复~HP或PP大回复道具。

TIPS:

选择战斗指令时，左下角的两个标志分别是撤销上次操作和撤销全部操作，不过很不爽的是，如果你一个角色的第一次行动做错了，你在设定后面行动时才发现，却不能只撤销一次行动。要么只撤销一步，要么从索尼克开始重来……此外，设定技能时会预先计算你的PP，如果PP不足便无法选择该技能，即使你利用其他角色补充了使用技能者的PP，也无法在计算中体现出来（还是不能选），要注意。使用属性攻击时，如果合适，就会显示属性的标志，否则会出现属性上打红杠的标志。



角色性能简析

和所有自由加点成长的游戏一样游戏一样，玩家在游戏的时候总会遇到“如何加点”这个严峻的问题——问题是，这种东西往往要在玩过一次后才有理解。为了让诸位少走弯路，这里给大家简要讲讲笔者一周目的体会，希望能够对大家有所帮助。当然，以下评论只是个人感受，所以只要自己高兴就好，不必拘泥于攻略。以下关于人物的解说全部建立在所有技能技能都能够熟练正确使出的基础上。

一般来说，主攻手的能力全加到攻击，第二优先是防御；辅助的人都加到防御和速度吧。不过比如爱咪，经常是两次行动都配合索尼克用合力技，所以她的速度其实可以完全不管了。

艾咪 综合评价:B



行动次数2次，攻击修正值为很高，防御修正值为低。有着最高级的攻击力，但其实并不十分仰赖物理攻击。其特技Blow kiss能够十分方便地强化我方，尤其是给欧米茄的机枪连射加攻击，能够极大提高输出。高等级的Tarot draw则会让敌人非常倒霉——别的不说，物理命中率就大大降低。不过她最常见的还是与索尼克一起使用合力技，搭配其他队友才能发挥作用的她，单人的存在感略显薄弱。

索尼克 综合评价:A



行动次数3次，攻击和防御修正值为略低水平。作为默认主角显然是必须培养的角色。虽然攻防都不怎么样，但一回合三次行动以及超丰富的合力技使得他十分强大。特技方面，与艾咪的合力技FAST BALL威力极强，附带降攻，消耗也少，值得推荐。两个独有特技里，AXE KICK虽然没有特效，但消耗少，威力强，配合它的多次行动很实用，必中的Whirl wind则对部分敌人有奇效。

纳寇斯 综合评价:C



行动次数2次,攻击修正为高,防御修正为中等。拥有无视防御的Uppercut,可以稳定地输出伤害,全体攻击则有睡眠效果。它与阴影的合力技Knukles express,全体攻击且威力很高,满级特技可以轻易造成全员200左右伤害,与索尼克的合力技则有无视防御效果。只是它太平凡了,缺乏特点…而且后期Uppercut的输入遇到了瓶颈，爆发力略显不足。地图特技攀爬是最常用它的理由吧。

柯莉姆 综合评价:S



行动次数1次,攻击修正和防御修正都是最低水平。很弱,但技能极其强大,不但有全体回复这种好用技能,更有全员PP恢复一连自己都回复,2级以上等于完全没有消耗。其他诸如复活、加防、恢复状态等辅助回复也很全。唯一的缺点是速度太快了……若是能在所有人之后行动就能够恢复全员的PP了。后期PP上升后能够连续使用两次技能（如先加血再回复PP）,可以说是必备角色。

欧米茄 综合评价:B



行动次数1次，攻击修正和防御修正都是最高水平。虽然动的慢，但攻击力、血量、能装的武器防具和特技全方面超优秀。激光炮无视防御附带降防，护甲强化自身，机枪连射配合攻击上升，爆发力极强。只是加入较晚，速度也比较尴尬，缺乏泰奥斯Adrenaline rush支援的话，略显迟钝，中了状态更是不爽。但适当搭配一下，它绝对是队伍里输出最高的角色之一。

阴影 综合评价:A

行动次数3次，攻击修正和防御修正都是中等。由于本身修正高，又有着无视防御效果的Chaos spear和三次行动，所以从一开始就是十分可靠的输出来源。后期可以升级Chaos rift，一定概率的即死效果能够提高效率。与索尼克的合力技很好用，但索尼克实在太抢手了……总之，他与任何人搭档或者独行都是十分可靠厉害的同伴，唯一的缺点恐怕就是PP略少，与柯莉姆一起吧。



大猫 综合评价:C

行动次数1次，攻击为中等水平，防御则是仅次于欧米茄的高水平。特技简单而强大，无论是输出还是状态都有不俗的表现，自己的大量恢复（feel no pain）和吸引火力更是一等好用。只是后期动作太慢，而且战力成长后需要持久战的硬仗也不是很多，所以后期缺乏上场动力。最为意外的是作为重甲系角色，它能装的武器防具却比较少，这也从一定程度上限制了发挥。



萝丝 综合评价:D

行动次数2次，攻击修正和防御修正都是低水平。特技方面多是削弱系的，输出和防御都很让人不放心，但由于本作的金钱十分紧缺，所以其偷盗特技便十分有用了。得到的道具无论是自己用还是拿去卖，她都是个可靠的经济来源。不过总的来说还是缺乏出场机会。虽然与其他人有强大的合力技，但为了合力技占用一个出场名额，还是……升级时候建议先加盗窃和全体攻击的珍宝风暴，媚惑也不错。



希德 综合评价:B

行动次数2次，攻击修正为中等，防御则是低水平。独狼。加入较晚，但本身的两个特技吸血刃和护罩能够极大限度提高自己生存能力，输出也颇为优秀。可惜自己的特技吸血刃不带突破装甲效果，吸血功能施展空间也不大。与纳寇斯和索尼克都有彻甲效果的高威力合力技，但本身索尼克很抢手，纳寇斯定位则和它过于相似——连纳寇斯都不是第一线人员，两人一起出场的机会就更不多了。



攻略研究

泰奥斯 综合评价:S

行动次数2次，攻击和防御修正值为低水平。虽然能力不好，但辅助特技极其强大。尤其是Medi bot能够持续回复HP和TP，升满的话，恢复量超过了本身技能消耗，持久战重宝。Adrenaline rush除了能强化防御力，更可以让动的慢的角色多一次行动机会，也很宝贵。其他技能则可以十分有针对性地削弱敌人，强化自身。尤其值得加的是Scan，降防效果十分实用。



蛋头博士 综合评价:C

行动次数1次，攻击修正为高，防御修正为普通。特技少而实用，爆弹威力极高耗费却少，在对付杂兵如侦察机械时候极为有效。与泰奥斯的合力技更可以秒杀部分BOSS在内的一切机械系（而且只加一级的成功率就高达80%），大部分时间由于剧情而与泰奥斯分一队，这样他行迟钝的弱点也被Adrenaline Rush给补正了。可惜能用的时间太短，而且长相实在是猥琐了点……



虽然时间已经过去了十余年，但蛋头博士似乎从来就没有放弃过征服世界的念头，自然，索尼克一行也依旧保卫着世界的安全。继前几次的事件之后，蛋头博士再度建造了巨大的中央堡垒和机械战舰，而索尼克与他的同伴们也同样英勇地挺身而出。

大战结束，索尼克一行人成功引爆了蛋头博士的战舰，蛋头博士和他的野心与战舰一起跌下了高空。恢复和平之后，众人又都在干什么呢？



第一章：索尼克归来

大战后一个月，在外游历的索尼克忽然接到了泰奥斯的消息，说发生了紧急事件，请他迅速返回西部城，于是索尼克欣然回返，来到了绿丘地带。不料，在赶往西部城的途中，索尼克受到了发狂野兽的袭击，还有背后操纵野兽的神秘蒙面者，这究竟是？



开始后可以熟悉一下操作，向前通过滑道后就可以接到第一个支线任务——帮老头劈柴。索尼克一路向南，却遇到了敌人的袭击，顺便学习一下战斗系统吧。轻松解决后，正要前进，山崖上出现了一个神秘的蒙面人，它投掷箱子拦住了索尼克的去路。还好，艾咪及时赶到加入，并使用特技打破了箱子。这里要学习地图人物的切换和地图特技的应用，在接下来的战斗中还要学习逃跑与追逐，升级后的技能学习这个大家都知道吧。

虽然很高兴见到索尼克，不过这次艾咪好像变傲娇了？不但装出一付完全不在乎的样子，还骗索尼克说自己找了个男朋友叫达斯特（汗…虽然说制作组是一样吧，也不能这样乱扯啊…），不过几句下来就露了马脚。

两人一路来到了地图下方的出口处，却被刚才的蒙面人拦住了去路，蒙面人自称Marauders（劫掠者），并且试图攻击二人。第一场BOSS战基本没什么难度啦，注意按键回避对方必杀即可。取胜后，索尼克本想盘问敌人，它却一下消失了？！泰奥斯认为它是通过某种空间转移逃走的。怀着种种疑虑，索尼克与艾咪来到了西部城。

一行人合流后，索尼克从泰奥斯那里得知，最近有神秘的组织在窃取混沌宝石，泰奥斯与纳寇斯想要设计抓住歹徒，但在不久前的一次战斗中，纳寇斯反而力尽被俘。众人只好四处打听消息，却意外地碰见了特工萝丝。众人随她来到GUN（国防部）总部探听消息。

The tired old woodsman：第一个上手用任务。索尼克上陆后，与旁边的老大爷说话即可接到。要帮助老人完成劈柴的工作，只要调查木墩，然后点击即可，算是个让玩家熟悉动作图标和任务系统的机会。奖励自然也很平凡。

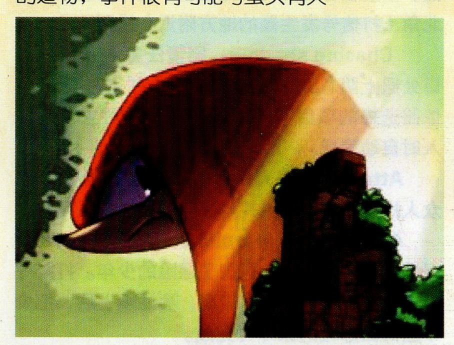
Hostile reception：剧情任务，与萝丝接洽后一同找GUN首领说话即可完成。

TIPS:

每战之后都可以得到回复物品，难度也不高，算是练手的一关。首先向前收到艾咪，战斗会轻松很多。要从一开始就培养“扫地图”的好习惯。本作经常有出了一块地图就无法再次进入的情况，所以要尽量做到全收集再进入下一个地图。话说本章的BOSS好客气啊…打之前会问你“要不要存档一下啊？血够不够啊？血不够的话可以吃了药再来啊。”开打之前还问“是否真的要打？选是的话可就动手了。”客气得我都有点不好意思了……

第二章：纳寇斯绑架

众人从GUN那首领那里得知了一些信息：原来，最近频频出现机器人和动物失控袭击事件，七块混沌宝石中已经有六块失窃。难道蛋头博士这么快就东山再起了吗？目前的情报表示，是一伙自称Marauders的人在四处窃取混沌宝石。GUN老大表示他已经派出兵力搜索神秘废墟，希望索尼克一行协助搜查蛋头博士的据点，因为城市和绿丘地区中出现的机械敌人是蛋头博士的造物，事件很有可能与蛋头有关……

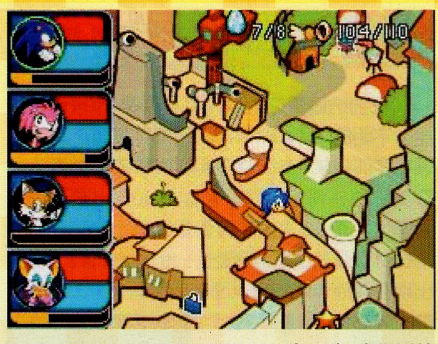


萝丝加入后，可以先去西部城上方解决钢管谜题，之后活用飞行、冲刺等能力搜索西部城。按照地图来到地图西北侧，可以发现几个机器人，打败后得到通信器的碎片。泰奥斯提议多搜索几个地方，这样它就能用通信器零件组合出一个追踪仪。之后依次到绿丘和西部城各处搜集零件。

追踪仪显示信号在神秘遗迹，但遗迹被GUN的兵士封锁无法进入，于是众人乘坐泰奥斯的飞机潜入……坠落在神秘遗迹地区。没想到神秘遗迹中到处都是毒雾，众人正在一筹莫展之时，Big Cat若无其事地穿过毒烟过来了……虽然这家伙脑袋还是很不好用，但凭借大猫的防护能力，众人得以前行。

一路走到西南侧的基地，劫掠者们又出现拦截。轻松取胜之后，解开风扇机关，众人杀入基地，没想到正碰上纳寇斯从里面冲出来，众人简单交谈后匆匆走出基地，纳寇斯却不禁大吃一惊——本应停在神秘遗迹上空的，安放着主混沌宝石的天使岛，不见了！？

Queen of the swarm：与西部城南部地区的男子说话接受任务，他委托你去消灭屋顶的大马蜂。利用跳跃和萝丝的滑翔能力上到屋顶干掉目标即可交差。目标HP只有100，轻松获胜。



Medchanical muggers：与西部城北侧的GUN特工说话接受任务，他委托你消灭失控的机器人。自西部城最右侧的公路旁有个地下道入口(需要DASH2),一路绕到北侧，杀敌后交差。

Cream&Cheese：在绿丘地带北侧（需要用到滑翔等能力）可以找到柯莉姆，得知一直陪伴她的查欧Cheese走失了。在章节后期与纳寇斯合流之后，利用纳寇斯的爬墙能力爬上绿丘地图东南面的高塔即可找到Cheese，把它带给柯莉姆，柯莉姆正式加入。Cheese也是可以装备的查欧，作用是使得全体队员运气大幅度提升。

The search for knuckles：剧情任务，众人攻入蛋头博士的藏匿处（前），正好纳寇斯也从里面打出来，合流后完成。

TIPS:

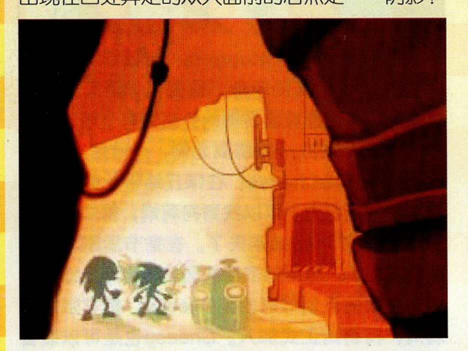
随着同伴的加入，地图技能也逐步扩充，要多逛逛以前去不了的地方，接受并完成新任务。尤其是柯莉姆一定要尽早收得。本关的三个谜题（吊桥、钢管、排风扇）都比较简单，可以用来练手。要注意敌方的侦查机器人，使用回避技能后，我方物理攻击全都会MISS，很让人头疼。



攻略研究

第三章：寻找蛋头博士

找到纳寇斯之后众人打听原委，原来他是被身份不明的Marauders（劫掠者）绑架的。其首领名字叫做Shade。由于目前种种迹象都表示此事或许蛋头博士有关，所以众人便出发寻找蛋头博士。首先，大家要寻觅蛋头博士遗留在各地的机械，以便让泰奥斯做出一台追踪装置。此时，出现在四处奔走的众人面前的居然是……阴影？



回到基地略加休整后，众人来到西部城下方的出口，此时一道黑影与索尼克擦身而过，索尼克认出那是阴影(Shadow)，他来做什么呢？来到神秘遗迹的诸人受到了新敌人——机械生物的袭击。把生物机械化不是蛋头博士的专长吗？捡起敌人掉落的探测器碎片，大家继续前行，却在左下的基地附近碰上了阴影。阴影似乎很不愿意与索尼克交谈，只是叫索尼克不要管它的事便先行离开了(如果选择不恰当的话可以和他开打)，留下了另外一个探测器碎片。之后我们要做的是返回西部城和绿丘地区，按地图上的标示接受主线任务Buyer beware、A young boy in trouble和The forgetful swatbot，全部完成后蛋头追踪器即可做成。来到绿丘西边的山坡上，使用纳寇斯的攀岩能力爬上去，发现了被红色力场覆盖的入口，调查入口即会开始BOSS战。打倒守卫机器后进入蛋头博士的基地，却被三只新型号的机械人围住。

力战打倒了机器人，蛋头博士也跑出来了，不过意外的，他居然很坦然地告诉索尼克一行，本次事件并不是他主谋，而且他似乎也对劫掠者盗用自己名号和旧型机器人的行为颇为不满究竟应不应该相信他呢？

Stop the signal：与绿丘地区中部的某博士谈话接受任务，之后在绿丘西南，北侧偏东和西北打破三个信号发生器阻止动物的失控。部分路线有些难找，多走走吧。每调查一个发生器就会进入BOSS战，对手是两只鹰和两只蜜蜂。鹰的速度很快，攻击力也比较高，但防御力较低，猛攻干掉吧！都完成后回去交差。

Buyer beware：剧情任务之一,先与绿丘西南水边的人对话,再与西部城南面屋中的人对话,得知奸商骗走了他的订书机。之后去绿丘找那个奸商并威胁之,将得到的打字机交还原主即可得到剧情道具。

Norton is missing：Big cat加入后，在基地屋中与其对话，得知它的青蛙朋友Norton走失了。之后去绿丘地区寻找，在各处都能够找到青蛙。依次在各处找四只青蛙后，就可以去绿丘西北角（打信号发生器的地方附近）找到Norton。

Chasing shadow：剧情任务,在西部城出口处遇上阴影,之后在遗迹中追上并与之交谈。依照选择的项目不同,或许还需要战胜它。它加入时自动完成。

Attack of the roboarmadillos：剧情任务,众人找到动物改造机并战翻守卫铁犀牛后完成。

A young boy in trouble：剧情任务，在绿丘地带中部的山洞中遇到了遇险的少年。打败守卫的机械蝎子（攻击力较高，要注意）后，把少年送回西部城的家即可完成。

The forgetful swatbot：剧情任务,在西部城西北角会遇到一个损坏失忆的蛋头博士造机器人,交谈(告诉它“你是自由的”)或战斗(告诉它“你是蛋头博士的仆从”)后得到部件即可完成。

Strange eggman devices：剧情任务，蛋头博士追踪器制造完毕后自动完成。

Egghunt：剧情任务，进入蛋头博士基地打败守卫机器人后通过本章，自动完成。

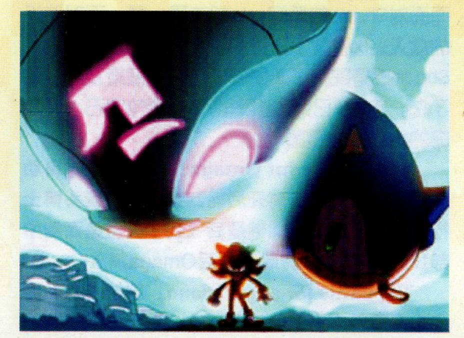
TIPS:

本章敌人的能力开始加强，要活用各类特技，安排好行动顺序。尤其是Stop the signal任务中的鹰和蛋头博士门前的激光飞行器，伤害力相当强，一定要想个办法对应——是速战速决一口气打倒呢，还是使用辅助技能使得敌人陷入状态或强化我方呢？这就随便了。需要注意的是本章BOSS（其实前面出现的机器人敌人也算），不但威力强大，而且如果不是同时打倒的话，回合结束时会自动再生并恢复一定HP，所以要考虑出招力度，不小心打死了一个却没能解决剩下的，可就亏大了。



第四章：劫掠者的魔影

虽然众人经过一番搜寻找到了蛋头博士，但他并不是此次事件的首谋。根据蛋头博士的情报，当初在绿丘地区试图阻碍索尼克与同伴合流的Marauders（劫掠者）才是罪魁祸首，正是它们占据了上次战斗中蛋头博士的机械堡垒遗迹，使用旧型号的蛋头机械作恶，天使岛失踪也是它们的杰作。于是蛋头博士加入了队伍并帮助泰奥斯强化了它的飞机，众人一起向机械堡垒进发。



收拾停当后，众人乘坐飞机来到了蓝脊地区。从机场出门向右走，很快就碰到了阴影。面对索尼克的质问，阴影坦承自己并不是劫掠者的同党，只是他唯一的朋友欧米茄（Omega）最近行踪不明，由于Omega对于蛋头博士有着很深的怨念，所以它很有可能追踪着劫掠者控制的蛋头博士机械去了中央堡垒……看到蛋头博士在索尼克队中，阴影二话不说发动了攻击，众人将之击退后索尼克追上它说明了原委，阴影也加入了队伍。

众人来到北侧路口，却碰到了之前出现的劫掠者头目Shade，二话不说两方开战。战败的Shade露出了本来面目。不过，她居然是一只针鼹？纳寇斯深受打击，因为它以为混沌宝石的守护者针鼹一族只有自己一个幸存者了。不过还没来得及问，Shade便扬长而去并封锁了道路，众人只好去地图西面，试图从那个一度被大雪封住的隧道潜入中心堡垒。解开谜题后，隧道大门轰然打开，本章也就此结束。

Timmy is in trouble：来到蓝脊地区后，和西南方向房屋门口的老人说话接到任务，之后去西北方向的井户中找一个中年人谈话，最后回去交差即可。

GUN escort：在蓝脊地区北部路边上有个



GUN职员，对话后护送其回到机场即可完成。

Deliver the warning：出机场门口不远可看到一位工人，与其说话受领任务。之后到东北方向的工厂与工人交谈，然后回去回覆任务。

A wolf in the shadows：剧情任务，众人找到隧道进入中心堡垒时自动完成。

TIPS:

完成本章之前一定要四处转转，因为进了隧道可就再也回不去了哦。隧道口的谜题很简单，先启动主机关，然后观察屏幕上的图形，控制角色踩动两侧的按钮，用两侧的图案拼出中间的图形即可。章节本身倒是没什么难点，对技术不自信的话可以用萝丝偷点药来（或者干脆买一些）。

攻略研究

第五章：天使岛激战

众人突入了中心堡垒并且发现了失踪的天使岛，但似乎劫掠者们已经开始乘坐飞行器侵入天使岛了？事不宜迟，队伍决定分头开始行动，由索尼克和纳寇斯追赶劫掠者，蛋头博士和泰奥斯则进入地下寻找武器和装备。





剧情很短但流程很长的一关。本关一上来需要兵分两路，一路是蛋头博士和泰奥斯领头，一路是索尼克和纳寇斯，要注意分配同伴。鉴于回复系的泰奥斯固定分在蛋头博士组，所以柯莉姆最好和索尼克一起走。

索尼克一行：走上面的楼梯到地面，纳寇斯发现了天使岛，但似乎劫掠者已经乘坐飞船突入了天使岛，所以两人决定抢一艘飞船追上去。两人一路向东北方攻入，来到了机库旁，打败守卫之后，爬到机库顶上跳入机库，强夺飞船起飞。

泰奥斯一行：两人首先来到地下道南方的实验室找到离子炮零件。等待索尼克一行强夺飞船成功后，两人从南侧来到地面（为啥出现在北侧高台地区……）。首先要解决南侧的折叠梯谜题，然后去收得Omega（需要阴影在队中，需要打败一批杂鱼）。之后在地图最北面偏西处找到离子炮零件2。最后来到地图中部的实验室待机。

索尼克一行：索尼克和纳寇斯上了飞船后火速做掉了守卫，但飞船船长还是趁机发出了警报。虽然船长很快也被捶到仆街，不过收到警报的劫掠者兵士把飞船的炮塔毁坏了。飞船眼看就要孤身冲入敌阵！

泰奥斯一行：得知索尼克的情况，泰奥斯和蛋头博士决定一起启动位于地图南侧的炮台进行支援。从北侧高台飞到炮台附近，却遇到了蛋头博士自己设置的守卫机械人，只好开战。战胜后使用炮火支援索尼克吧。

索尼克一行：虽然突破了防线，但飞船也被击坠在天使岛上，两人一路打倒拦路的劫掠者，冲上了封印主混沌宝石的塔，却发现Shade和它的主子Ix（伊克斯）。Ix狂妄地宣称它将要取得混沌宝石统治世界，并派出大量劫掠者守卫攻击主角一行。

泰奥斯一行：得知索尼克被包围，泰奥斯急忙提议修复蛋头博士所造的瞬间移动装置，于是众人急忙赶到地下室，利用离子炮的零件修理瞬间移动装置。回到地下室就回不去了哦。快看看有没有还没拿到的东西。

索尼克一行：面对着大量敌人的围攻，众人体力渐渐不支。打败一批守卫后，Ix决定亲手解决索尼克。正在危急关头，泰奥斯一行传送到此。合流后的众人携手与Ix一战。

Ix虽然战败，但似乎并不怎么在意，不过Shade居然显出很意外的样子？Shade声明自己从没打算统治世界，只是"想恢复到原来的样子"，而面对Shade的质问，Ix却不屑一顾。面对迫近的众人，Ix展露了真正实力，一下将众人打飞，Shade更是跌下了天使岛。还好纳寇斯及时拉住了它。不过Ix已经趁机取得了主混沌宝石，天使岛的大地开始震颤……

The search for Omaga：阴影加入时自动受领。索尼克一行离开后轮到泰奥斯和蛋头博士行动，解开折叠电梯谜题后飞到中央堡垒西侧中部找到Omaga，打败敌人后Omaga加入。

The battle for angel island：剧情任务。完成本章节后（登上天使岛打败Ix，混沌宝石被盗）自动完成。

TIPS:

天使岛和中心城都属于一次性地图，所以一定要把东西都收集全了再发展剧情，否则就要抱憾了。折叠梯谜题很简单，由一个人按动总机关，其他人按彩灯闪动的顺序按下颜色机关即可。其中红色的机关要从黄机关旁边飞过去。从折叠梯高台向左飞，左侧高台有三条路线（左侧上口飞行、左侧下口飞行、向下跳一阶然后飞行）分别通向西北的查欧，同伴Omega和正确的路，要注意。

关于同伴搭配，建议搭配是索尼克+纳寇斯+柯莉姆+艾咪，柯莉姆负责回复，艾咪负责加攻击，索尼克和纳寇斯主攻；另一队是蛋头博士+阴影+泰奥斯+欧米茄，其他三人攻击力极佳，泰奥斯自己负责回复辅助。天使岛上有一座高台，走上台阶自动触发剧情，所以上塔之前要取得所有资源并做好回复。BOSS是杂兵和Ix的连战，杂兵战注意节约PP。Ix战的杂兵打死也会无限再生，不用管它，猛攻Ix即可。



第六章：黑洞太阳

随着主混沌宝石的失窃，天使岛坠落在地。众人合流后发现天空中出现了一个黑洞，而Shade也向众人说明了事情原委：原来，古代针鼹一族守护着混沌宝石，并且利用科技的力量制造了强大的科技，但针鼹的祖先窥伺力量，滥用混沌宝石的力量从而招来了灾祸（DC版索尼克大冒险的故事背景）。虽然最后邪恶之源被打倒了，但作为守护者的纳寇斯一族几乎全部覆灭，而作为罪人的劫掠者一族则被流放到了一个被称为黄昏樊笼的空间。Ix正是现在黄昏樊笼的君主，它欺骗Shade说可以让针鼹一族重返人间，但实际上却是为了把混沌宝石据为己有，统治黄昏樊笼。而现在，针鼹一族是利用了科技的力量暂时来到现实世界，劫掠者被打倒后保护身体的力场消失，它们就会被自动传送回黄昏樊笼。Shade为了赎罪加入了队伍，而为了对抗Ix，众人决定追寻它进入黄昏樊笼。但首先，得找到并且开放三座发电机，以便使用蛋头博士制造的太空船。

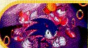


听完Shade的介绍后，蛋头博士和泰奥斯脱队进行研究，要注意分配队员（由于能够增加行动次数的泰奥斯脱队，所以最好少带几个只能行动一次的同伴）。其他人负责寻找分布在地图上的三座发电机。依次打开发电机后，回到位于南方的据点，蛋头博士说还需要缓冲器启动飞船。与其一起来到地图西北的实验室，发现看守缓冲器的是机械蛋头博士。打倒它后一切就绪，大家返回据点乘上飞船进发！蛋头博士托辞要控制飞船留在了地面，不过显然，这家伙没那么好心肠……

Black hole sun：剧情任务，自动受领。完成本章进入黄昏樊笼时自动完成。

TIPS：

和前面几个地图一样，过了这村可就没这店了哦。一定要收集全部金环和查欧再走。体力不够可以先去地图正南方找到据点恢复。BOSS战的机械蛋头博士会自动复活，而且攻击力比较高，所以一定要打倒旁边的杂鱼后迅速击破。本章结束后蛋头博士脱队，装备脱下来先！（其实这家伙的轰炸好厉害的……）



第七章：追猎混沌宝石

降落时，泰奥斯发现飞船被蛋头博士动了手脚。看来蛋头博士是打算把索尼克一行彻底丢在异次元了。众人从坠落的飞船中爬出，发现来到了黄昏樊笼中的Kron（石人）星。与机械技术发达的Kron人打了几架后，Kron却主动提出和解：原来Ix已经将索尼克一行的通缉令发到了整个黄昏樊笼，但Kron人本身就对Ix的统治十分不爽，正在策划一场叛乱——于是索尼克来到了Kron人的集落商讨对策。



刚下飞船就需要对战一名Kron兵士，对方不但HP高达410，而且防御力极高，要当心。击败后向南走，再度与Kron战士遭遇。战败后，Kron战士认出了索尼克，要求一行人会见Kron长老。一路进入西北角的洞窟，来到Kron人的集落，与长老Krag对话，得知现在Kron正在受Ix的奴役。它要求索尼克关闭工厂中的发电机，并承诺完成后会把混沌宝石赠予索尼克使主角们能够修复飞船。从地图最西侧来到山顶，解决谜题后顺传送带进入东侧的工厂区，一路干掉阻路的古代兵器Gizoid（GBA索尼克战斗的主角Emarl就是一



个Gizoid），拿到发电厂里的混沌宝石出来交差，就可以回去修理飞船了（本章结束）。

Secret operations：自由行动后，返回飞船与萝丝交谈受领任务。原来身为政府特工的萝丝在进入黄昏樊笼之前接受了秘密任务，要将黄昏樊笼内的技术带回地球。索尼克答应帮助她完成任务。此任务很特殊，在本章节是完不了的。在本章，以及今后的战斗中会遇到一些特定的敌人，与其战斗时取得高评价，就能够得到各种敌人的武器道具（并非是在装备栏，而是在任务道具栏）。与萝丝交谈，把这些道具送给她，种类和数量都达到一定程度后任务完成。（从不同敌人身上打落即算不同种类。

Relics of the past：在Kron星最东边的洞穴里可以遇到传说贤者Nestor，与它对话发现它得了思乡病……和上一个任务一样属于本章无法完成的任务，玩家要在黄昏樊笼的各个殖民地上找寻数个特定的剧情道具（在特定的宝箱中，具体数目可以在任务里查看），回去交给Nestor。

Journey into the unknown：剧情任务。在Kron降落之后打败Kron兵士后完成。

TIPS：

Kron士兵很耐打，可以通过加攻减防、使用无视装甲的技能等方法对付。而金黄色的Gizoid很有趣，它会随机使用我方角色的特技攻击，如果遇到纳寇斯的地震等附带特殊状态（如睡眠、降防）的攻击，要仔细按键对应哦。本次的谜题很简单，三个灯对应三个闸门，每个灯都有一个图案可以通过。让其他人调节按键，索尼克反复尝试即可。对了，还有空飞的劫掠者高级兵种，有时会使用回避技，此时使用物理攻击会被MISS+吸血反击，要当心。

第八章：异域斯基拉

飞船降落在塞拉地区的N'ngal星上，众人还没来得及搞清状况，三条绿呼呼的大虫子就爬来吸干了飞船的能源（汗）。一场战斗之后，Shade向我们解释了原委。原来，塞拉地区居住着擅于吸取能源N'ngal（也就是刚才的虫子）和精于能量技术Zoah两个种族，两族向来敌对，N'ngal族都听命于N'ngal女王。正说着，就来了一个N'ngal族人把众人带到了女王面前。女王承诺，只要把Zoah族对抗N'ngal的秘密兵器偷来，就放过索尼克一行，并且把Ix给它们的防御用混沌宝石赠给索尼克。不过显然女王还是信不过主角们，所以它改造了飞船，使之只能飞向Zoah星。



按照惯例，一下飞船我们就受到了N'ngal的热情款待。本次的对手是两只虫子战士。虽然攻击力不高，也没有什么太有威胁的特技，但敌人HP较高，而且会两次行动，最要命的是每次普通攻击命中我方都会补满HP。看准机会一起强攻打倒吧。之后是剧情对话，N'ngal族人要求众人去北方面见N'ngal女王。与女王对话后，众人无奈接受条件，回飞船前往Zoah星。

下飞船后，迎接我们的是Zoah族战士……出门撞鬼难道是黄昏樊笼的惯例么。Zoah战士的HP和攻击力都很不错，而且会使用属性护罩和降低我方攻击的范围光束。打败它们之后与下面的NPC对话，得知秘密兵器是一块宝石。原来Zoah的秘密兵器和N'ngal的防卫护罩都是Ix给的混沌宝石，Ix为的就是挑动两家对立，方便它统治。需要注意的是Zoah星上有一些自动炮台，如果靠近它们就会遭受追踪光束的攻击，全员HP都会受到相当高的损害！避免的方法很简单：使用萝丝的特技“潜行”，或者绕着走；被光束追踪时可以遇敌、进门。Zoah星没有太隐蔽

的地方，各处的房间中有一些装备和道具。众人一路来到西南方，解开数字谜题机关后进门。一路打倒敌人前进，众人中了埋伏被传送到Zoah将军面前，展开战斗。此处的战斗是二连战，一定要在之前做好回复工作。第二战是索尼克单挑Zoah将军，对方的防御力很高，而且会使用降低我方攻击力的特技，所以级别不高的话要作好持久战准备。可以事先为索尼克准备足够的回复药品和增加攻击、防御的辅助道具如疯狂豆子、岩盐和力量汽水等。战败后，将军表示Zoah也是被迫听命于Ix，听索尼克一行道过原委之后，它欣然把混沌宝石赠给主角一行。众人回到N'ngal星，将Ix的阴谋和Zoah的混沌宝石展示给女王，它也决定加入抗争Ix的队伍，索尼克也收到了承诺的混沌宝石。众人返回飞船，本章结束。



The night stalker：

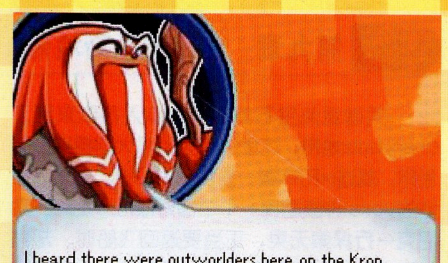
The night stalker：Haniman

The night stalker：Telra：系列任务。受领时间是来到Zoah星球后。能够自由行动之后，先反复和下方的Zoah人说话直到它没有新台词（只会说*sigh*），然后向地图右上角的人受领任务。之后反复与右上角偏下、中间略偏东北的人交谈询问关于“night stalker”的问题，击败一只小杂鱼后完成。

Poisoned the N'ngal supply：与Zoah和解后回到N'ngal星，与中间偏北的位置的大号N'ngal交谈受领。它告知索尼克左侧的池塘受到了污染，希望解决。从左侧跳下一路向左，打败数拨杂鱼后进入西侧的洞穴中，与一个机器人+2只小N'ngal战斗后回去复命。

Priates of the twilight cage、

Priates：The N'ngal shipment：关联任务。与Zoah和解后回到N'ngal星，和最北方的N'ngal交谈受领任务，得到任务道具。之后回去



开动飞船，即可触发剧情，对战数名海盗。海盗的攻击力较高，要当心。打败海盗后回去交差即可完成Priates of the twilight cage。之后返回Kron星，把剧情道具交给集落里的Kron商人，再回N'ngal复命即可完成Priates：The N'ngal shipment。

The argus event：与第七章的两个支线任务相同，属于跨章节任务。在Scylla地区探索时，可以找到一些古代石板。这些石板有些在特殊宝箱里，有些则是其他任务的奖励品（如Poisoned the N'ngal supply即可得到一块），拿去交给Nestor，它就会解读石板上的信息，从而推导出黄昏樊笼的历史。目前阶段此任务还无法完成，不用在意。

Sector Scylla：剧情任务，章节开始时自动受领，得到Zoah与N'ngal的混沌宝石后完成（也就是章节结束时了）。

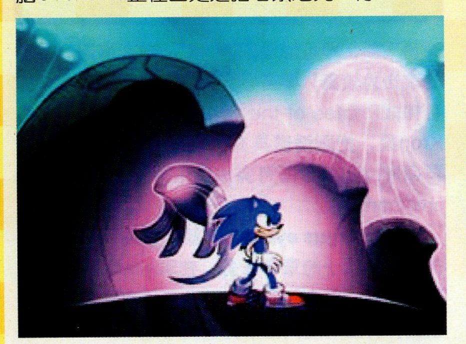
TIPS：

N'ngal星地形很复杂，探索全部地区需要攀爬、打击3和防护3能力，也就是说同伴被限定为大猫+纳寇斯+艾咪，建议后期返回后再探索。BOSS战前要做好回复。面对恢复能力出众的虫子和高防御的机甲，阴影的即死特技和无视防御突刺非常有效。关于Zoah的数字谜题。玩家踩或不踩开关，可以得到两组不同的数字，找出规律后调查控制器填进最后一位即可。每次数字的规律是不固定的，多尝试几次吧。

喔喔，顺带一提，本章的标题其实是取自希腊神话，Scylla是某只海女妖，形象大抵是上半身美少女，下半身为恶犬脑袋和章鱼触手的样子。（呃，这两期没空写回廊，所以有点那啥，别在意别在意）。

第九章：卡律布狄斯地带

凭借混沌宝石的保护，众人得以来到了Charybdis地带。这里的种族以强大的精神控制著称，就连Ix和针鼹一族都颇为忌惮。果然，当地的Voxai种族居民一个个都好像行尸走肉。索尼克一行探索无果，正当要返回飞船时，却有一位Voxai赶来警告：原来，控制Voxai们的首脑Overmind正在四处追猎着索尼克一行……



下了飞船之后可以自由探索，一些地方需要用到Shade或者Shadow的“转移”技能才能到达。房间里大部分是道具和查欧卵。向西北方行进后，会碰到一位正常的Voxai族人Thebes，它警告索尼克不要随便接触住民防止被Overmind抓到，并且让索尼克来南边的家找它。一行人来到它的家，正在商讨对策时，它的同伴忽然被Overmind控制，开战。

战后一行人来到西北角的转移装置，却碰到了Thebes被控制昔日的好友……战后，索尼克一行人得到了混沌宝石，凭借上面附着的Overmind精神力，众人得以通过转移装置来到Overmind的居城。先一路去东南侧解开谜题，之后来到正中平台。不料，众人遭到偷袭，除了带有混沌宝石的索尼克，其他同伴都被Overmind控制。索尼克只好向Overmind挑战。没想到Overmind居然以“咱有三位，咱都可以把同伴还你，反正你赢不了”这种理由把同伴还回来了……真脱线。Overmind的攻击附带吸血效果，而且命中后追加的精神波会附加多种状态，要注意。战后，索尼克得到了新的混沌宝石，Voxai也得到了解放。帮助索尼克一行的Thebes成为了新的领导。

Sector Charyb：唯一的剧情任务，一路走下来自然会完成。

TIPS:

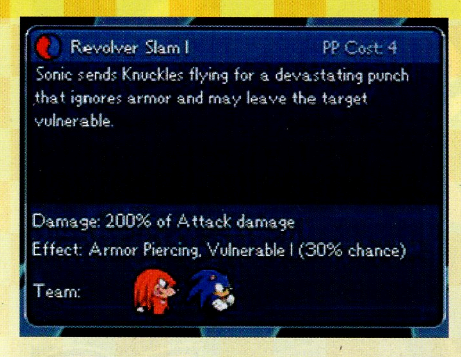
Voxai人的攻防都很一般，但普通攻击命中后，敌人会高概率使用精神波追击。精神波命中很差，威力也不咋样，但它属于范围攻击，而且附带低概率即死效果，要当心。本章的谜题比较刁钻。首先要有一个人去启动主要机关，然后其他三人下去踩住三个按钮。之后看到哪个颜色的指示灯闪动，就控制相应人员按机关。有时信号会连续闪烁两次，这是错误信号，不按它，继续待机等正确信号出现即可。Overmind有三位，开战时必被偷袭，而且攻击很高，注意回复。下章出发后就无法返回了，装备和道具都准备好吧。

和上一章一样，本章的标题Charybdis同样是希腊神话中的海妖。传说它与斯基拉一同出没在某片海域，袭击过往船只，希腊史诗《奥德赛》中有记述。英文有个谚语叫“between Scylla and Charybdis”，意思是“腹背受敌”，典故正是这里。

第十章：堡垒决战

终于集齐了五块混沌宝石，众人团结一致，准备冲入针鼹的基地进行最后决战。黄昏樊笼中的种族第一次携起手来，由Voxai搜索出针鼹堡垒护罩的弱点，Kron人驾驶飞船，Zoah人用能量炮把N'ngal士兵打上护罩，N'ngal士兵则在护罩上吸出一个洞来——万事俱备，主角一行冲入决战场！而等待着主角的，是携带着最后两块混沌宝石的Ix最得力的手下，Scylla和Charyb。此时，针鼹堡垒也逐步向着虫洞飞去，阻止Ix入侵地球的时间已经不多了。





本章要兵分两路进行。路上敌人很多很厉害,建议分配好恢复系角色。

首先是索尼克一行，向西进入北方的房间打开开关之后进入西侧的门。

纳寇斯一行：向东不远就遇到了激光炮的阻击，无奈只好先止步。

索尼克一行：继续向前探索，找到了护罩的开关，关闭开关后护罩消失，联合大军得以攻入堡垒。

纳寇斯一行：炮台被联军摧毁,继续前进。但不久就遇到了强大的Gizoid卫士，众人的攻击全部无效。全力防御支持三回合自动触发剧情。

索尼克一行：回到刚才的区域，找到并调查五个停止的Gizoid机器人，泰奥斯就会发现解决方法，它发送电波解除了与纳寇斯战斗的卫士的护罩。

纳寇斯一行：解决了失去保护的精英卫士，众人前行,遇到了等候多时的Scylla,双方开战。

索尼克一行：众人前行到Charyb的研究所，却中了埋伏,被关在充水的实验室中。此时PP会不断消耗,若耗光便会快速失血。赶快站到冒气泡的地漏上回复吧。这里的战斗无法使用特技也无法逃跑，敌人的攻击还附带降低攻击力效果，要当心。最终众人找到了Charyb并开战，但明显不敌……（同样，防御几回合后自动发生剧情）

纳寇斯一行：先打倒Scylla，之后进入房间内,找到开关,关闭后,索尼克那边的水也退了。

索尼克一行：打倒Charyb。这样七块混沌宝石就全齐了。之后出门探索到入口。之后两方分别找到入口来到了Ix的房间。

纳寇斯一行人首先来到了Ix面前，交涉失败后开战。虽然Ix的HP高达1600，不过只要打破两边的辅助单位并把Ix的HP减到800即可收工。接下来索尼克从天而降，战斗再开。打倒Ix后，它却利用主混沌宝石的能量再度站了起来。关键时刻，纳寇斯冲向了能源宝石，而索尼克则拦在了试图逃跑的Ix面前，最终战开始！

战败的Ix吸收了主混沌宝石试图翻盘，而索尼克也利用七块混沌宝石的力量变身成Perfect Sonic。最后的战斗全部是自动的应援团模式，先要正确点击，避过Ix的垂死反扑，然后华丽地用完美索尼克的连续攻击将其轰杀直渣吧！（每下轰800血，轰了20多下，好华丽……）

Ix失败了，众人也及时穿过了正在关闭的虫洞回到了地球，但刚刚停稳就被一炮击落……面前的敌人居然是蛋头博士和他的机械帝国？原来，黄昏樊笼中的时间是几乎停滞的，众人战斗的时候蛋头博士已经几乎统治了世界。好吧，新的战斗就要开始了！

Citadel showdown：主线任务,通关完成。

TIPS:

第三次对战Ix时先要经过一场漫长的追逐战。路上的障碍物撞到会失血25，而且追逐失败的话更会直接GAME OVER。总BOSS的HP为800，旁边有两个600HP的杂鱼，道具什么的留着也没用，砸之。二周目继承等级和查欧，敌人的经验值和强度也大大上升。任务The argus event和最后三只查欧要在二周目才能集齐哦。



攻略研究



□文责 / 露琪
□美编 / 和生活死磕

《龙珠》在DS平台回归原点！本作以原著漫画的序盘故事为舞台，描述了小悟空从偶遇布尔玛到参加第21届天下第一武道会的大冒险活剧。本作最大的进化之处就是游戏画面改成了3D化，而小悟空各式各样的动作也可以使用触笔灵活的使出，原著中那些搞笑的爆料如今都可以以3D的形式来重现。战斗中为了对付不同距离的敌人，游戏中可以随时切换拳头攻击和如意棒攻击，只要玩家使用触摸笔做出点击、滑动或画圈的动作，小悟空就会分别使出拳头、如意棒甚至是鼎鼎大名的龟派冲击波。

基本操作

按键	说明
方向键	控制移动
A/B/X/Y	视角操作
L	攻击切换
R	呼出菜单
SELECT	龙珠雷达
START	当前地图



游戏介绍

《龙珠DS》是以鸟山明原著、红遍全世界的超人气动漫画《七龙珠》前半部剧情所改编，游戏故事描述的是少年时代的小悟空以及从西都来的美少女（？）布尔玛，两人为了找寻散落于世界的七颗龙珠而展开了冒险。找寻龙珠之旅是以原作剧情为基础，再加上许多新事件，两人将为了收齐可以达成任何愿望的龙珠而造访世界各地。游戏故事分为八个章节，每个章节又分成许多小关卡，玩家必须操作悟空时而发挥智慧打倒敌人，时而保护布尔玛两人协力解开谜题，才能寻获隐藏于各地的龙珠。

战斗系统方面分为如意棒模式与格斗模式，不管哪个都只要使用游戏触摸笔便可操作。可以在关卡里得到食物来增加强化点数，玩家可以

龙珠DS
NDS　ACT　●BANDAI●2008年9月18日●1-2人/5400日元●1Gb

自由决定要如何分配在两个模式里。伸缩自如的如意棒攻击距离不但长而且范围广，面对复数敌人时极为有用；格斗模式主要使用拳脚攻击，最多可以连续攻击5次。此外，以触摸笔摩擦屏幕还能使出炫丽的必杀技——龟派冲击波。

系统讲解

游戏采用全触控方式操作，玩家将使用触控笔来操作悟空的行动，包括点击画面让悟空移动到点击位置，点击敌人让悟空展开攻击等。游戏提供以拳脚近身攻击的“格斗模式”，以及以如意棒远距离攻击的“如意棒模式”两种战斗模式。格斗技的收招硬直小，但攻击力有点低；如意棒则是出招硬直大，但比较高的攻击力弥补了不足，可依照状况随时切换。

在地图上，基本是



使用触摸笔操作悟空。如触摸目的地，悟空就会向那边移动，触摸敌人则会攻击等行动。同时，触摸屏幕下方的标志，则可以令悟空在空手格斗模式和如意棒攻击模式中切换。因此这个情况下，悟空的动作在地图中也显得非常重要。例如使用如意棒的时候向前不断挥舞的"前车轮"攻击，不仅仅是对敌人有效，而且还能够灭火、去烟雾，在地图上利用好这些技能也是非常必要的。另外还有包括利用如意棒跳过深渊、用龟派冲击波破坏挡路的岩石等动作，也将会在地图上得到广泛应用。

战斗时只要点击悟空就可以让悟空进入蓄力状态，蓄力越久攻击力就越高。进入蓄力状态后，就可以通过触控笔笔触输入方式，在格斗模式下施展冲锋、推掌、旋转与龟派冲击波，以及在如意棒模式下施展伸缩、敲击、转如意棒等众多来自原作的强力攻击招式。

本作里另外一个重要的角色是布尔玛，她以伙伴身分一同参与战斗，会依照自己的意思行动，靠近敌人时会自动使用手枪来进行援护射击，还会帮忙寻找机关以及给予解谜提示。当布尔玛在战斗中集满SP计量槽时，就可以施展机关枪乱射或者使用回复枪等特殊的SP招式来为悟空提供体力回复和其他辅助。但是布尔玛和悟空是一样的，一旦体力变成了0，那么游戏就结束了。因此玩家在如何操作好悟空与敌人的作战的同时，保护好布尔玛也是游戏的一个要点。

玩家操作的悟空和一起冒险的布尔玛都能够获得能力提升。能力提升的主要途径是通过悟空打倒敌人、在地图内进行修炼等获得修炼之证，这样便能获得能力点数。获得能力点数之后便可对自己喜欢的能力进行提升了。布尔玛所需要提升的攻击主要是武器，如广范围射击的机关枪、提升悟空攻击力的强力枪、甚至是火箭筒等高威力武器等均有出售，根据状况选好布尔玛的武器也很重要。

本作收录了众多以原作中出现的场景所设计的关卡，玩家必须突破这些关卡方能顺利打败敌人、取得龙珠。关卡中会有许多机关解谜的成分，像是伸长如意棒刺中河岸对面的岩石来渡河、以龟派冲击波打破堵住洞窟的岩石等，通过各种行动来突破难关向前迈进。

除了地面上的战斗之外，游戏同时也收录让悟空乘坐逾斗云在天空翱翔的空中关卡，玩家将操作乘坐逾斗云的悟空，在广阔的天空对抗飞机与机器人等敌方的空中大军。在深入钻研要素部分，游戏中提供人偶模型收集系统，玩家可以寻找并收集散落各地的人偶模型来完成自己的收集，并可通过无线网络联机来与其它玩家交换人偶模型。

悟空的攻击动作

格斗连击：当玩家利用触摸笔指定位置后，悟空便会跑过去，而如果触摸的是敌人的话就能够直接去打击敌人，近身情况下将连续进行5段攻击。同时还能产生派生攻击技能。

如意棒：持有如意棒进入准备状态的时候，再进行滑动就能令如意棒伸缩，伸长如意棒的时候点击敌人就能够直接打击敌人。

大车轮：在持有如意棒的情况下进入准备，再转动画面就能够发动。悟空会将如意棒在头顶转圈甩动不断攻击敌人。

前车轮：和突击的操作方法一致，不过需要持有如意棒才行。悟空会向目标方向不断旋转如意棒攻击。

特殊技能：直接触摸悟空令其进入准备状态的话再使用触摸笔进行各种操作就能够使用其本身特有的技能，而如果一直使用触摸笔按着的话，能进入蓄力状态，此时会提高特殊技能的攻击力。下面就来介绍一下这些特殊技能。

突击：触摸悟空后快速滑动屏幕，悟空就会向画面滑动的方向突击。

推打：进入准备状态后，再触摸身边就可以使用推打技能，推打技能能够将敌人吹飞。

旋转攻击：进入准备状态后，在触摸屏内快速画圈可以让悟空进行旋转攻击，此后再触摸对应方向的话，悟空会保持旋转状态向目标方向前进。

龟派冲击波：快速双击悟空后，画面会按顺序出现"か"、"め"、"は"、"め"四个字，按顺序凑够这4个字再点击目标，悟空就会向目标使用著名的龟派冲击波。使用气功会减少气力，所以需要注意这点。



小悟空的冒险活剧由此开始！



第一章

1-1 布尔玛与小悟空

教学指导关，看剧情就好，如果不想看就按开始键来取消，除了几块石头和几头猪以外没什么必须打的。注意某些路边的石头有塑像，建议第一次打的时候通杀一次，有些死路的石头里面有包子之类的回复道具，不过注意回复道具只能放8个。技能一开始不全，箱子当中的东西能拿尽量拿，虽然许多箱子需要到后期才能入手。

宝箱道具：体力のかけら（悟空） S级评价：1分45秒以内

1-2 布尔玛的危机

注意一些小机关，瀑布那里自己上去推石头阻拦水流才能过，完成后可以继续走从另一边过去。大车轮和前车轮需要先蓄力才能使用，裂缝的热炎需要用车轮吹。后面那只石像龙，需要用前车轮反弹光球。绿色机关举着箱子踩上去，如果旁边有墙降下去，那么把箱子扔向黑洞处。按R键打开菜单后，选人物第二页技能，点击要升级技能即可升级，升级点就是那些蓝色的珠子，如意棒是提升攻击力和攻击范围，拳头则是提升攻击力和连击段数。紫红色箭头是boss战区域的标志，boss的血量看他身上的创可贴就可以了。

宝箱道具：气力のかけら（ブルマ）/体力のかけら（ブルマ）/体力のかけら（悟空）/气力のかけら（悟空）/レアフィギュア 161 プテラノドン S级评价：6分以内



1-3 龙珠追踪战

小龙建议用拳头打，3下就死。每过一会就会集体俯冲攻击，躲避很简单，至于原地火球更加简单。

宝箱道具：无 S级评价：4分以内

1-4 龟仙人的筋斗云

点击悟空会把海龟抛起击出一拳，攻击范围很短，至于后面的熊只有两招，横挥两下超过180度，竖劈一下硬直很大，建议用拳头，攻击硬直小。

宝箱道具：无 S级评价：4分以内

1-5 悟空的生活

这一关是完成1－4后出现的分支关卡，只想玩主线剧情的话大可以直接选择第2章跳过这里。本关的地图实际上就是之前的1-2关，去洞窟场景全灭敌人就过关了。

宝箱道具：无 S级评价：1分45秒以内

1-6 寻找水的狂暴少年

挑战第21届武道会第一回合的比赛选手基郎。身为龙族的基郎性格凶暴，它的特殊攻击是从嘴里吐出口香糖来封住对方的行动，相当难缠。推荐用近身系的格斗连续攻击与其周旋，然后伺机使用龟派冲击波决出胜负。

宝箱道具：レアフィギュア 025 ブルマ S级评价：4分45秒以内

1-7 宛如梦中

挑战小悟空的爷爷孙悟饭。孙悟饭是武天老师的第一位徒弟，也是实力仅次于龟仙人的武术达人，他会施展连续攻击、龟派冲击波、甚至是闭关潜心钻研的独门必杀技——万国惊天掌，在boss战中是首屈一指的强敌。所以战斗之前请准备好足够的回复道具，并且多使用残像拳来进行回避。

宝箱道具：无 S级评价：3分以内

第二章

2-1 帮助村子的人

难度不大,注意用车轮吹开热气,开开关。

宝箱道具：气力のかけら(悟空)/体力のかけら(悟空)/レアフィギア011 悟空/气力のかけら(ブルマ)/体力のかけら(ブルマ)/气力のかけら(悟空) S级评价：3分30秒以内

2-2 变成人的妖怪乌龙

乌龙有点强，手中的花瓣带有干扰视线的效果，被击中的话会眩晕一会，这个时候要通过狂按方向键尽快解除异常状态；至于乌龙跳起来的空中压杀，只要不停止移动就很容易躲过。当乌龙变成火箭逃走的时候会改为空中飞行游戏，在这里要把悟空移动到屏幕最上方，这样速度才能达到最快。前面有翼龙飞来的话记得躲闪，点悟空就可以跳，钻到气流里可以加速。

宝箱道具：无 S级评价：1分30秒以内

2-3 变成人的妖怪乌龙

机关很多，开绿色机关要用箱子，按顺序来就可以了，最后的boss战只能用如意棒，当它用开水产生热气保护自己的时候会甩拉面，范围很远，平时用如意棒攻击为主，因为它一靠近就跑了。

宝箱道具：体力のかけら（悟空）/体力のかけら(ブルマ)/レアフィギア061オニウ+ロン/气力のかけら（ブルマ） S级评价：8分以内

2-4 六星龙珠的下落

没什么难度的丛林关，跟着布尔玛走到正中央的丛林就可以了。

宝箱道具：レアフィギア063ロボットウ+ロン/气力のかけら（悟空） S级评价：2分30秒以内

2-5 五行山的景色

飞行关，注意不要撞到东西，否则既会减血又会浪费时间。

宝箱道具：无 S级评价：49秒以内

2-6 向往大都市的女孩们

前往右上方洞窟，遇见岔路口时选择左边，接下来一直向上走救出洞窟深处的女孩。

宝箱道具：体力のかけら（ブルマ）/レアフィギア051亀仙人 S级评价：1分30秒以内

2-7 乌龙公馆的入侵者

挑战在武道会上败给小林的万年不洗澡选手巴特利安，以自己身上发出的恶臭作为进攻用武器。他的实力不强，只要注意别中了混乱状态的攻击就不难取胜。

宝箱道具：レアフィギュア 125 ジャッキー+チュン/レアフィギュア 092 クリリン/レアフィギュア 130 ギラン S级评价：5分30秒以内

第三章

3-1 遭遇沙漠强敌乐平

仙人掌旁边就是正路，乐平很弱，狼牙风风拳硬直大，三连刀范围很远，连环脚第二下会重新修正位置。建议用拳，一套连击后左右跑回避攻击后再来一套很快摆平。

宝箱道具：气力のかけら（ブルマ） S级评价：3分以内

3-2 消失的四星龙珠

这关一上来可以习得棒击，总算有打大石头的方法了。沙龙地带注意布尔玛血量，最后那里要回避沙虫，因为是无敌的，走到地图上方出口就过关了。

宝箱道具：体力のかけら(悟空)/体力のかけら(ブルマ)/气力のかけら(ブルマ) S级评价：2分以内

3-3 目标是找回四星龙珠

注意刺猬,用如意棒比较安全一些,青蛙的歌声会混乱方向,三角龙攻击很高,近身攻击会击晕。地板有列为的地方可以打碎，红蓝镜子第二次击打需要注意位置。后面的机关很简单，就是一处流沙机关需要把握好提前量。

宝箱道具：气力のかけら(ブルマ)/体力のかけら(ブルマ)/体力のかけら(悟空)/体力のかけら(ブルマ)/气力のかけら(悟空)/レアフィギア067プ+アル/气力のかけら(ブルマ) S级评价：12分以内

3-4 乐平的可怕之处！！

用龙珠雷达找到普尔三次，然后再和乐平打上一架，但需要注意他多了一招连击，攻击非常高，需要多加注意防备。

宝箱道具：无 S级评价：2分以内

3-5 再遇迷路子

和3-1关一样走迷宫，找到仙人掌就可以了，行进路线是：上→左→下→左→上→上→右→右→上→上→左→下→左→左→上→右→上。

宝箱道具：レアフイギア076ヤムチャ/体力のかけら（悟空）/レアフィギュア 139 バクテリアン S级评价：2分30秒以内

3-6 再遇迷路子

挑战发挥出真正实力的乐平。不留情面的乐平果然又提升了一个等级，狼牙风风拳更加频繁地使用要多加小心。建议诱使乐平出招后残像到他背后进行偷袭，沉住气不要贸然地主动进攻。

宝箱道具：无 S级评价：5分30秒以内



第四章

4-1 这就是传说中的火焰山

这一关可以习得将如意棒插入火山石中来移动到另一端的新用法，不过那些兔子人型怪会跳起来躲闪如意棒。另外要注意回避滚石，因为是无法击碎的。

宝箱道具：体力のかけら(悟空)/气力のかけら(悟空)/体力のかけら(ブルマ)/レアフイギア083 ヤムチャ S级评价：1分45秒以内

4-2 火焰山的牛魔王

牛魔王的城中到处都有火，需要用大车轮吹灭，而他本人会使用牛角顶+扔斧头的回旋攻击。牛魔王跳起来的时候要利用火山石来到另一个岩石上，等他落地的时候斧子会砍得很深而导致不能攻击，趁这个间隙用10套拳就可以摆平牛魔王。

宝箱道具：气力のかけら（悟空）/气力のかけら（ブルマ）/体力のかけら（ブルマ）/体力のかけら（悟空） S级评价：7分以内

4-3 拜访龟仙人

悟空未来的老婆大人登场，然而现在只是一个蛮不讲理的小女孩。琪琪会使用回旋标+追踪乱抓+激光的攻击招数，近身的话很容易打断她的动作。

宝箱道具：无 S级评价：2分30秒以内

4-4 龟仙人的冲击波！！

终于能够使用龟派冲击波了，方法是在拳头状态点击悟空两次（不要太快），进入蓄力状态点击四个依次出现的字后，再选择攻击方向就可以放出来了。龟派冲击波其实满鸡肋的，攻击力不是很高持续时间也比较短，尽管打墙的时候倒是持续蛮长时间的。

宝箱道具：气力のかけら(悟空)/气力のかけら（ブルマ）/レアフイギア001悟空/气力のかけら（ブルマ）/体力のかけら（ブルマ）/体力のかけら（悟空） S级评价：5分以内

4-5 牛魔王的秘宝

飞行关，目标为找到宝箱中的琪琪手办。没什么好说的，超过那只鸟吧。

宝箱道具：レアフィギュア 095 牛魔王 S级评价：2分以内

4-3 龟仙人的徒弟

挑战龟仙流的同门弟子小林。小林的速度非常快，要多使用冲刺到他面前才能施展出有效的连续攻击。小林有时还会使用自旋的招数，看准时机回避后可以趁他眩晕之际使用龟派冲击波。

宝箱道具：无 S级评价：5分30秒以内



交友 广东 吴冬琪 西格马和声和无名游戏通关大成功，两个都可以把人吓一大跳。
男，24岁，广州市天河区沙河燕塘企业32栋，QQ232890159



第五章

5-1 兔子头儿的绝招

两个杂兵级boss，几套组合拳就过了。接下来是杂兵战，只是数量多而且源源不断，不过一次最多出现三个。

宝箱道具：无 S级评价：2分以内

5-2 寻找兔子团的基地

本关没什么难度，就是杂兵的熊人比较难缠，用如意棒从原距离攻击的话会相对比较保险一点。其实靠近熊人使用近身格斗技也可以，但是尽量不要贪功施展多段连续攻击，否则会很容易被打断。

宝箱道具：气力のかけら（ブルマ）/体力のかけら（悟空） S级评价：3分以内

5-3 加入兔子团?

跟上一关场景差不多，恐龙boss比较难，这家伙在冲刺中会不断变向，躲避时转大圈，等它冲晕了再进行反击。

宝箱道具：气力のかけら（悟空）/气力のかけら（ブルマ）/体力のかけら（ブルマ）/体力のかけら（悟空）/体力のかけら（ブルマ）/气力のかけら（悟空）/体力のかけら（悟空） S级评价：7分以内

5-4 打倒兔子头目

这次的机关比较复杂，要多注意地板碎裂的地方，有两处机关是需要冲拳把箱子打飞压下的，兔子头目那里开门要绕大远。一开始那辆车需要用冲拳打翻才能有效攻击，之后boss很简单，但是对操作有很高要求，有三招：萝卜追踪弹、萝卜定时炸弹、跑步追你，注意不可以接触他，包括拳头攻击。一开始用如意棒子把它逼开，一下下点就好，不要用什么技能，等他到中间放了萝卜定时炸弹后用冲拳把炸弹扔到他身上将其打晕，然后用如意棒猛敲。

宝箱道具：气力のかけら（ブルマ）/体力のかけら（ブルマ）/体力のかけら（悟空）/气力のかけら（悟空）/气力のかけら(悟空)/レアフィギア101兔人参化 S级评价：11分以内

5-5 兔子团的残党

基本和5-4关相同，按原套路打就可以。最后的区域需要打开两盏灯才能进入门内，两盏灯的开关各要穿过左右的蘑菇区才能到达，注意不要忽略蘑菇踏板。

宝箱道具：レアフィギア126ジャッキ－チュン/レアフィギア102兔人参化 S级评价：8分以内

5-6 蘑菇森林的毒蘑菇

挑战武道会半决赛的对手印度阿三那木，他的必杀技是跳到空中后向地面俯冲的天空×字拳。那木的速度也很快，所以龟派冲击波就别指望用了，老老实实地用拳脚分胜负吧。

宝箱道具：レアフィギュア 018 悟空/レアフィギュア 133 ナム S级评价：7分以内



第六章

6-1 龙珠争夺战！！

皮拉夫制造的机器人只有龟派冲击波才能打得动，其它一律无效，故采用龟派冲击波→绕圈跑回气→龟派冲击波的战术思想与其周旋。接下来是空中追逐战，只要抓到机器人就过关了。

宝箱道具：无 S级评价：3分30秒以内

6-2 取回龙珠！

本关可以学会旋风拳，不过别妄想拿它来打怪，伤害实在太低了。伸缩的机关桥需要注意时机，组合boss就不说了，两只废柴，随便出招干掉他们吧。

宝箱道具：气力のかけら（悟空）/レアフィギア034ブルマ/气力のかけら（ブルマ） S级评价：13分30秒以内

6-3 向神龙请愿

机关跟上一关一样，注意这关的几种新怪物都很强，用回旋拳的熊要用如意棒，小鬼用如意棒车轮吹后随便打。boss是上关的废柴二人组，跑远了就用如意棒打吧。

宝箱道具：气力のかけら（ブルマ）/体力のかけら（ブルマ）/气力のかけら（悟空）/体力のかけら（ブルマ） S级评价：9分以内

6-4 悟空大变身

机关还是一样，注意布尔玛的血量，清干净杂兵再去开机关，经常需要绕大老远开机关。boss分两段，第一段是机器人，先攻击其下方动力区，至漏油后用旋风卷他打出的火焰引燃，再卷电火花让他短路就过了；第二段是机器头，招数有翻滚压击+机枪射击+召唤爆弹+大混乱，注意不要站在他所处的半圆形移动路线上，他移动时也有攻击判定。

宝箱道具：レアフィギア017悟空/体力のかけら（悟空）/气力のかけら（悟空）/レアフィギア119神龙 S级评价：12分以内

6-5 皮拉夫一行人之后

和6-4关的地图基本相同，挑战强化版的皮拉夫机器人，战术思路还是跟前回一样。

宝箱道具：レアフィギア120大猿 S级评价：11分以内

6-6 阻止皮拉夫的野心

挑战武道会上惟一的一名女选手兰芳，她会使用色诱之术，不过除此之外就没什么特点了。在兰芳攻击完后的硬直时间里使用龟派冲击波可以轻松获胜。

宝箱道具：レアフィギュア 072 ランチ/レアフィギュア 136 ランファン S级评价:2分以内



第七章

7-1 龟仙人的修行

很简单的修行关，只是螃蟹需要注意攻击时机，一般还是绕道走吧。

宝箱道具：レアフィギア058ウ＋ロン/レアフィギア107ピラフS级评价：4分30秒以内

7-2 奇怪的女孩子兰奇

本关的任务就是保护兰奇，吃个加攻击和气力的药尽快搞定boss好了。

宝箱道具：无 S级评价：1分以内

7-3 寻找有龟标记的石头

小林的实力有所加强变得有些难度，保险的办法还是诱其先出招，等他每放完一招再用组合拳反击即可。本关的箱子要拿很麻烦，想追求全S级评价的话大可放弃。

宝箱道具：レアフィギア069ランチ/レアフィギア118神龙S级评价：2分30秒以内

7-4 赌上性命！送牛奶

路上会有兰奇拿着枪和燃烧瓶等你来，要小心，她出招之后硬直很大。三次后打大螃蟹，用冲拳正面攻击它的眼部，一次打成直立，两次打翻，重复三次即可。然后是新招教学习得残像乱舞，使用方法为受到敌人攻击前按方向键或点屏一下之后再点击目标，闪避后背后攻击引发的连击，速度很快且无硬直。

宝箱道具：无 S级评价：4分以内

7-5 龟仙人委托的任务

空中战，在移动中连点两下会跳跃，此时悟空处于无敌的状态，但气力会一直下降需要注意。

宝箱道具：无 S级评价：1分9秒以内

7-3 寻找有龟标记的石头

挑战有“武术之神”称号的武天老师龟仙人，基本可以看成是孙悟饭的强化版，说是本作里最强的人物毫不为过。武天老师的龟派冲击波威力超群，被命中的话体力和信心都会损失大半，一定要想办法躲掉。

宝箱道具：无 S级评价：2分以内



第八章

8-1 天下第一武道会开幕

第一战对泰拳男，他只会左右勾拳+直拳的组合技，简直就是普通杂兵的强化版，毫无难度可言。不过要特别注意的是，武道大会不允许使用器械，因此这一章内将无法使用如意棒包括道具；另外根据大赛的规定，选手掉落到场外即宣告失败，所以站在擂台边缘诱敌的时候请多加小心。

宝箱道具：无 S级评价：30秒以内

8-2 对战决定！！

第二战对龙族战士基郎，也很简单，方法同1-6关。要注意这次不能使用回复道具补体力了，硬拼战术可行不通。

宝箱道具：无 S级评价：30秒以内

8-3 半决赛的对手

第三战对印度阿三那木，基本招式是连环脚+跳起来对地面的天空×字拳+跳起来对前方冲刺踢。天空×字拳躲开十字范围即可，注意他有时候会连环用，双掌合十施礼时才算停止，可以攻击，冲刺踢对着他的方向走就可以了。其余同5-6关。

宝箱道具：无 S级评价：30秒以内

8-4 最终决赛

最终战对化名为成龙的武天老师，共有三个阶段。阶段一，武天老师每次攻击后的停顿都可以连击一次，这个阶段就是绕圈放风筝等他放招然后冲上去攻击，注意旋风会跟踪，大概10秒钟左右的时间。阶段二是醉拳状态，只用冲拳看准距离攻击的话甚至可以不被反击，否则普通连击打不了几下就会被反击，而且武天老师有时会瞬移放龟派冲击波，连击硬直比较大有可能躲不过。到了最后的阶段三，武天老师蓄力的时候就跑远一点，大概四个身位就可以了，因为万国惊天掌的威力实在是强到逆天，要小心回避，用冲拳或者突拳攻击吧。对自己操作有信心的同学，不妨挑战一下无伤击败武天老师。

宝箱道具：无 S级评价：3分30秒以内

8-5 追求更强（乐平）

武道会上与乐平的追加战，方法同3-6关。

宝箱道具：无 S级评价：30秒以内

8-6 追求更强（小林）

武道会上与小林的追加战，方法同7-3关。

宝箱道具：无 S级评价：30秒以内

8-7 追求更强（巴特利安）

武道会上与巴特利安的追加战，方法同2-7关。

宝箱道具：无 S级评价：30秒以内

8-8 追求更强（兰芳）

武道会上与兰芳的追加战，方法同6-6关。

宝箱道具：无 S级评价：30秒以内

8-9 追求更强（那木）

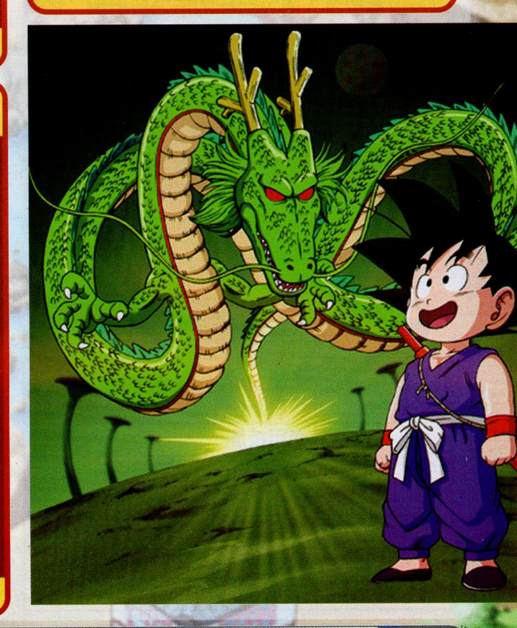
武道会上与那木的追加战，方法同8-3关。

宝箱道具：无 S级评价：30秒以内

8-10 追求更强（基郎）

武道会上与基郎的追加战，方法同1-6关。

宝箱道具：无 S级评价：30秒以内



世界毁灭流程攻略

■文责 一狼
■美编 包子



NDS 世界毁灭－被引导的意志

RPG ●SEGA ●2008年9月25日 ●1人/5980日元 ●2Gb

游戏简介

“世界究竟会在何时毁灭，说实话我对那个并不感兴趣。对于我这样惶惶度日的人来说，那种事情根本和我没有任何关系。直到有一天，我知道了那个消息……”

在巴尔尼村过着平凡生活的少年——奇利艾身边突然飘出了一大片玫瑰。“巴尔尼的奇利艾，现在加入扑灭委员会吧！依靠破坏的力量让这个世界全部毁灭！”统治人类的兽人族，以及以解放全人类为目标的古力拉组织，还有企图让世界毁灭的“世界扑灭委员会”，这个陷入一片混乱的世界，正在以一名少年为中心迎来了新的转机……

本作是一款角色扮演游戏，战斗也是传统的回合制战斗，类似于FF10的战斗系统，根据角色的速度值快慢会在屏幕左下侧显示行动顺序列表。玩家可以清楚的把握下一步将要执行行动的角色，非常体贴。

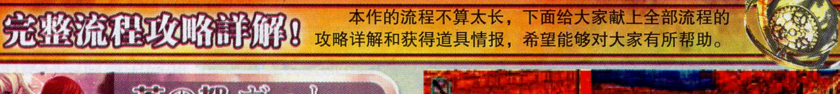
游戏操作详解

菜单画面详解	
アイテム	查看或使用道具
スキル	使用技能
キャラクター	更换各名角色的装备品、特技、台词等
チェンジ	改变队伍排列顺序
オプション	设定游戏的音量、音效等
セーブ	保存游戏进度

战斗画面操作详解	
十字键	控制光标的移动
A键	切换指令、使用道具、使用技能
B键	防御、返回
Y键	ラッシュ攻击、显示辅助技能
X键	ブロウ攻击、显示攻击技能
R键	按住不放为逃走
L键	按住不放为指令解说

地图画面操作详解	
十字键	控制角色移动
A键	对话、调查、决定
B键	按住不放为跑步、取消
X键	打开菜单画面
START键	跳过剧情
R键	视角向右旋转45度
L键	视角向左旋转45度





完整流程攻略詳解！

本作的流程不算太长，下面给大家献上全部流程的攻略详解和获得道具情报，希望能够对大家有所帮助。



苍の都ヴェトー

操作角色为ナジャ，剧情之后直接和红莲のモルテ进行战斗。

■**攻略要点**：注意无法操作同伴ラジフ。

边境の村バルニ

操作角色为キリエ，剧情过后，可以得到回复药S×5、200G。之后进入村子西侧的沙镜洞内。进入洞窟不久，顺着右边的路前进，中途可以调查碍事的岩石并破坏掉。前进不久后会和两只バグ战斗。顺着路到达洞窟最深处即可和BOSS沙鲸战斗，战斗后即可得到スナメダケ，之后回村即可。回村子以后会发生剧情，把スナメダケ交到叔叔那里之后，可以获得サバイバルナイフ和レザージャケット。接着从南面的出口到达大地图画面。



■**攻略要点**：沙鲸的弱点是水属性。建议使用水石のかけら或者どくキノコサラダ技能攻击为上，不过，BOSS的体力也不算太多，普通攻击也能打倒他。获得スナメダケ之后，和村子里带着头巾的阿姨对话，可以喝到特制的スペシャルドリンク，之后HP、SP完全回复。

获得道具	
名称	获得地点
回复药S	边境の村バルニ、叔叔店里的木桶
活力药S×2	沙镜洞、宝箱
硬化药×2	沙镜洞、宝箱
水石のかけら×3	沙镜洞、宝箱
回复药S	沙镜洞、木桶



领主馆　ゼッカ



顺着楼梯上去，到达深处的执务室里即可发生剧情。之后会发生连续战斗，分别和警备兵×2战斗两次，之后会直接进入空中监狱。

■**攻略要点**：到达执务室之后，就无法再回到边境の村バルニ和领主馆ゼッカ等场所。最好事先把宝箱回收完毕。

获得道具	
名称	获得地点
秘药×3	领主馆ゼッカ、宝箱
强力药×2	领主馆ゼッカ、宝箱
回复药S×3	领主馆ゼッカ、宝箱

空中监狱

和牢门前的守卫连续对话两次之后就会发生剧情，剧情之后モルテ成为伙伴。之后会和3名看守战斗。

途经监狱中层1区，到达监狱上层1区之后就会发生剧情。此时アガン会暂时成为伙伴。剧情之后会发生两次连续战斗，分别是领主馆-警备兵×2和BOSSラジフ、救济下级兵士×2。接着剧情后，アガン离开队伍，接着到达快乐船ジフニール。

■**攻略要点**：アガン的攻击力非常高，所以还是以アガン为主力战斗为上，此外，BOSS战时最好能优先击倒救济下级兵士，这样将会轻松不少。

快乐船ジフニール

在快乐船中层、打倒地图西南方的房间内就会和快乐船警备兵发生战斗，之后可以获得道具仓库のカギ。之后从快乐船上层登上甲板，接着会继续发生两次与护卫兵×2的战斗，接着进入船长室。剧情之后，トッピー成为伙伴，接着到达夏の大陆的港町アギ。刚进港町アギ之

攻略研究

后就会发生剧情，之后前往地图北面的出口。

■**攻略要点：**只要一进入快乐船上层或者是中层的警备兵所在的房间之后，就会随机遇敌发生战斗。

获得道具	
名称	获得地点
けむり玉×3	快乐船上层、桶
秘药×3	快乐船上层、宝箱
回复药S×3	快乐船上层、桶
スチールアミュレット	快乐船上层、宝箱
パープルアミュレット	快乐船上层、宝箱
泥棒ネコの手	快乐船中层、桶
1000G	快乐船中层、金币中
宝物库のカギ	快乐船中层、桶

メオーヌ慈善病院

进入メオーヌ慈善病院之后就会发生剧情，之后继续前往死者の沼。

■**攻略要点：**和议员门口的兽人对话可以免费休息体力。

获得道具	
名称	获得地点
どく消し药×5	医院内候诊室里的书柜
回复药S×5	医院内北面房间内的书柜

死者の沼

进入死者の沼之后就会发生剧情，接着在进入不久的地方调查发出黄色光芒的地面获得土の卵石，接着在地图北面的黄色台座上放入土の卵石。原路返回顺着左边的分支路线前进，获得放出蓝色光芒的水の卵石。接着在地图东南方的蓝色台座上放入水の卵石，这样就能进入西北方的地下墓地了。

进入不久后从右面通路深处的绿色台座上取下风の卵石，接着回到入口，从中间的路线一直前进 。接着把深处台座上的光の卵石取下，并把风の卵石放在台座上。接着回到入口从左侧的路线前进，在最深处的红色台座上放入 光の卵石。之后回到沼泽地面。

接着进入地图东北方的神秘场景，接着会和BOSS毒沙鲸战斗。战斗之后可以得到银ツル草。接着回到快乐船。之后用银ツル草换到报酬1000G之后，即可继续到达秋の大陆——学园都市ガロア。

■**攻略要点：**在把对应的卵石放入台座之后，阻碍行进的各种颜色的雾就会消失。BOSS毒沙鲸的防御力非常高，而且中途可以回复HP，这一点非常头疼。因为对付防御力较高的敌人只有使用技能攻击才能奏效，所以还是一鼓作气进攻为上。打倒毒沙鲸之后，暂时一段时间将无法返回夏の大陆，这一点请务必留意。



获得道具	
名称	获得地点
ツヴァイハンダー	沼地、宝箱
200G	地下墓地、宝箱
メタルナックル	地下墓地、宝箱
どく消し药×5	地下墓地、宝箱
回归の书（技）	地下墓地、捡到
回归の书（体）	地下墓地、捡到

学园都市ガロア

进入镇子之后就会发生剧情，接着进入镇子正中央的建筑物——魔道院内。之后调查右侧房间内桌子上的红色书籍，接着从镇子南面的出口前往沙海。

■**攻略要点：**进入合成屋之后就会发生剧情，接着会有关于合成系统的简单说明。

苍の都ヴィトー

进入镇子以后就会发生剧情，接着到达广场中央即可触发下一段剧情，然后是和ブタ师的BOSS战。接着从广场地图东面的出口到达大地图画面。

■**攻略要点：**BOSSブタ师的攻击力非常高，请一定要留意剩余的HP。和水上公园里穿粉色衣服的女子对话之后，可以用モルテ的装备品パステルカラースーツ换到ポップカラースーツ。（和港口西边船前的NPC对话之后即可前往水上公园）

交友 辽宁 杨勃
为什么这次把露琪的头像换了啊，而且这头像好像还是大叔级别的。
男，19岁，辽宁省瓦房店第三高中，QQ617751355

スフィール平原

途中会发生剧情，一直向着地图东南方的出口前进即可。

■攻略要点：注意スフィール平原内的宝箱即使已经开启过，下次再来的时候也能反复拿取。宝箱内的物品会在下表内3种物品里随机出现一种，注意顺序越往下获得的概率就越低。

获得道具	
名称	获得地点
水石のかけら×4	スフィール平原、宝箱
青の原石×2	
青の原石×10	
指南书×4	スフィール平原、宝箱
秘传书×2	
奥义书	
活力药S×5	スフィール平原、宝箱
活力药M×3	
活力药L	
活力药S×10	スフィール平原、宝箱
いやしの水×4	
命の水×2	

百花庭园

进入百花庭园之后就会发生剧情，接着和百花庭园-警备兵×2战斗，之后继续前进。

接着在地下通路里顺着最右侧的路前进，接着在庭园右部顺着右下方的路前进，然后在地下通路里从3条路正中央的路线前进，接着到达庭园右部从上面的路线前进，顺着路一直走即可到达庭园右部发生剧情，接着即可获得青いバラ。接着回到快乐船内。

获得道具	
名称	获得地点
防风コート	庭园右部、宝箱
冰块剑	地下通路、宝箱

快乐船ジフニール

用青いバラ可以换取2000G的报酬，接着又会发生剧情。然后是BOSS战ラジフ、ナジャ、救济下级兵士。战斗之后即可到达沙族キャラバン村。

■攻略要点：在百花庭园获得青いバラ之后，一直到进入沙族の村キャラバン这一段时间都无法打开菜单选项，这一点必须留意。在BOSS战中最好优先击破救济下级兵士，然后集中攻击ラジフ、ナジャ任意一人即可。

沙族の村キャラバン

进入キャラバン之后即可发生剧情，接着进入村子西面的族长之家又会发生剧情。最后在沙海前面和ネコ师对话，回答はい即可。

■攻略要点：交给武器店前面的男子20个绿の原石之后，可以获得一件モルテ的武器。

获得道具	
名称	获得地点
沙王のターバン	族长家、柜子

空中监狱

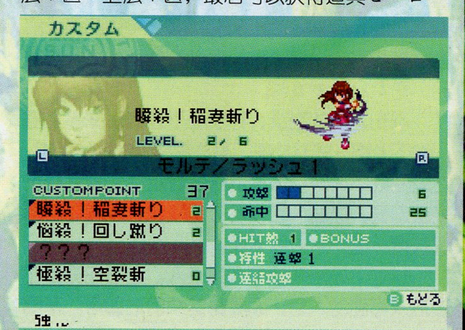
下船之后，先顺着监狱外侧前进，之后从最右面的入口进入监狱上层1区。然后顺着路通过梯子到达监狱中层2区。之后继续来到监狱外侧，进入最下面的入口，然后沿路到达通往监狱下层2区的梯子。

抵达监狱下层2区之后，再顺着路到达通往监狱中层2区的梯子，在监狱中层2区的回复点前方不远处会发生剧情。接着是BOSS战ラジフ，战斗之后アガン成为伙伴。然后沿路继续前进抵达电梯旁边。在监狱特别区调查发光的柜子后即可发生剧情，接着获得道具谜之杖。接着是BOSS战オオカミ师。战斗后发生剧情即可回到船着き场，然后又是剧情回到苍の都ヴィトー。

■攻略要点：アガン成为同伴之后，队员就会变成3人以上，所以必须打开菜单切换同伴才行。BOSSオオカミ师的全体攻击附带有麻痹效果，所以一定要事先装备抵抗麻痹状态的装饰品。

和牢房里的人对话之后，有4个分支任务可以完成。

◆把信交给8个NPC，分别在上层1区→上层1区→中层1区→下层2区→下层2区→中层1区→下层1区→上层1区，最后可以获得道具ヒーロー



攻略研究

バッジ。这个任务最麻烦，需要来回走许多次。

◆ 把小さなつつみ交给3个NPC，分别在下层1区→下层2区→下层1区，最后可以获得道具秘密のレシピ。

◆ 把传言笔记交给3个NPC，分别在中层1区→中层1区→下层1区，最后可以获得道具沙ウサギのアレ。

◆ 把ペンダント交给2个NPC，分别在上层1区→上层1区，最后可以获得道具さきがけの片翼。此外，打倒オオカミ师之后随机遇到的敌人实力将会变得更强，这一点必须留意。

苍の都ヴィトー

前往商业区地图北方的电梯处即可发生剧情，接着到达百花庭园。

■攻略要点： 进入防具店之后可以花10000G购买アガン的防具特注コート改。



百花庭园

进入百花庭园不久，顺着地下通路左边的道路前进就会发生剧情。接着会和两名守卫战斗，战斗之后就会获得一把钥匙レバーのカギ。

继续顺着地下通路左上方的路线前进，在庭园上部从北面走，从地下通路再从北面的路走，接着在地下通路里3个分支处选择正中央的路线前进，接着就会和两名守卫战斗，战斗之后会获得另一把レバーのカギ。

回到之前的路线，经过地下通路→庭园上部→地下通路→庭园上部，再顺着南面的路线前进，之后到地下通路从东面的路线行走不久就会再次发生剧情，之后会和两名守卫战斗，战斗之后再次获得一把レバーのカギ。

从地下通路南面的入口进入，之后在庭园左边进入南面的入口，顺着路继续前进即可。在回复点所在的地图上分别在西边的入口、上方最左边和最中央的地方使用レバーのカギ，之后庭园中央就会出现一座桥。

过桥之后会发生剧情，接着和BOSSカエル师战斗，打倒カエル师之后，即可获得道具通行许可书，接着即可到达大地图画面，回到苍の都ヴィトー。

获得道具	
名称	获得地点
オレンジアミュレット	百花庭园、宝箱
补欠のリング	百花庭园、宝箱

苍の都ヴィトー

前往商业区前面的电梯附近即可发生剧情，接着即可到达上级居住区。接着到达地图东北方即可发生剧情。

接着在刚进入的场景右侧把红色的机关切换城绿色，然后破坏地图北面的柱子，最后到达苍の塔最上层正中央的房间即可触发剧情，接着是BOSS战苍水王。

打倒BOSS之后又是剧情，之后在快乐船上リア成为伙伴。接下来前往无限回廊。

■攻略要点： 在上级居住区里和穿着粉色衣服的人对话之后可以交换到モルテ的一件防具ビビッドカラーシャツ。BOSS苍水王的HP非常多，容易形成持久战，所以最好用伤害较高的特技集中攻击为上。

获得道具	
名称	获得地点
ハードウイップ	苍の塔3层、宝箱
ブレイズガン	苍の塔4层、宝箱
奇迹の水	苍の塔最上层、宝箱

无限回廊

只有キリエ1人可以行动，在这个地图场景里不会出现敌人。在刚开始的地方按照上→右→下→右→右的顺序移动并破坏尽头的红色水晶，接下来再从红色水晶所在的场景按照左→左→下→左→上→左→左的顺序移动并破坏蓝色水晶，接着按照左→上→右→右→右→上的顺序移动并破坏水色的水晶，最后再按照左→下→左→左→左→左→上→上→右→右→上→右的顺序移动即可和リア会合。

进入地图左下方粉红色印记所在的场所之后，就可以和トッピー会合。接着分别沿着红→红→

红→黄→黄→黄→蓝→绿色的镜子前进即可和アガン会合。

继续前进即可到幻影の间上面的房间触发剧情，接下来是BOSS战ヘビ师、モルテ。接下来进入メオーヌ慈善病院。

■攻略要点：在BOSS战中如果打倒モルテ的话就会直接GAME OVER。ヘビ师的全体攻击会附加混乱效果，所以应该提前给同伴装备抵抗混乱的装饰品，并随时注意回复。

メオーヌ慈善病院

到达地图南侧的房间之后就会发生剧情，剧情之后回到最初的房间内继续触发剧情。接着到达大地图画面，乘坐船只到达秋之大陆的学园都市ガロア。到达学园都市ガロア之后，直接从地图西边的出口出村即可。

■攻略要点：由于可以乘坐船只，所以可以到达的场景也增加不少。

此时可以到达春之大陆的边境の村バルニ这里可以获得キリエ的一件装备传说のエプロン，需要注意沙镜洞里出没的敌人非常强劲。

此外，在苍の都ヴィトー的防具店里还可以用20000G购买到アガン的一件装备特注コートSP。

タナー高原

朝着北边的出口前进即可。

获得道具	
名称	获得地点
土石のかけら×4	タナー高原、宝箱
活力药S×5	タナー高原、宝箱
指南书×4	タナー高原、宝箱
回复药S×10	タナー高原、宝箱



城壁都市メクト

进入镇子之后就会发生剧情，接着进入上级移住区继续触发剧情，然后是三场连续战斗：救济上级兵士、救济下级兵士×2；救济上级兵士×3；救济上级兵士×2、救济下级兵士×1。

剧情之后即可打开菜单画面，但是仍然不能储存。接着是トッピー、アガン、リア三人的连续战斗：救济下级兵士×3；救济上级兵士、救济下级兵士×2；救济上级兵士×3。

接着剧情结束是キリエ、モルテ两人和ワシ师的BOSS战。

战斗结束以后，上楼即可触发剧情，接着到达大地の塔。接着是和谜の岩块的战斗，也可以直接跳过。

然后上楼到达大地の塔2层外侧。接着又是和谜の岩块的两次战斗，同样可以选择跳过。

接着继续前进，在大地の塔2层从右侧的洞穴跳下去，然后会掉落到大地の塔1层，之后把附近红色的机关改变成绿色，然后原路返回即可。最后在大地の塔3层的回复点前方触发剧情即可进行BOSS战：黄陆王。接着前往ガラギス雪原。

■攻略要点：如果不打倒BOSS黄陆王下层出没的谜の岩块的话，它的能力将会提升，并且可以使出让我方同伴石化的特技，因此最好在BOSS战之前把谜の岩块击倒为上。

获得道具	
名称	获得地点
ギガントナックル	大地の塔1层、宝箱
サイシューター	大地の塔2层、宝箱

ガラギス雪原

朝着西北方的出口前进即可。

获得道具	
名称	获得地点
绿の原石×10	ガラギス雪原、宝箱
指南书×4	ガラギス雪原、宝箱
活力药×5	ガラギス雪原、宝箱
回复药S×10	ガラギス雪原、宝箱

龙の谷オーゲン

顺着路前进即可发生剧情，接下来是BOSS战：ナジャ。战斗之后即可到达学园都市ガロア。

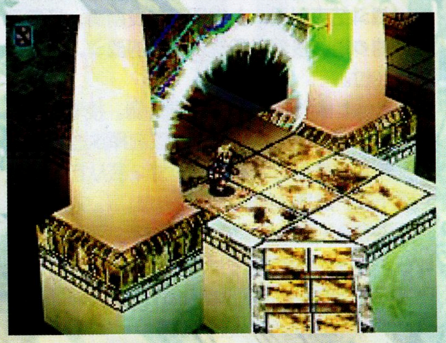
■攻略要点：BOSSナジャ的速度非常快，经常

能够多次行动，所以我方应该随时注意回复的时机。

学园都市ガロア

キリエ离开队伍，操作角色变成モルテ。到达镇子西北方的迷宫馆前就会发生剧情，剧情之后按照顺序分别进入12时和1时的房间，接着是剧情，之后ナジャ成为伙伴。下一步前往夏之大陆。

■攻略要点： 在苍の都ヴィトー的防具店可以用40000G购买到アガン的一件装备品特注コートSP改。调查龙の谷オーヴン废墟里的骨头之后，可以得到一件装饰品祖龙の鳞。



アルビヨンの森

进入就会发生剧情，接着前进一段时间之后就会发生剧情BOSS战：ゾウ师。顺着路继续前进以后，在分岔路口从左边的路段前进，之后在下一个分岔路扣从下面的路段前进，然后即可到达出口。

获得道具	
名称	获得地点
回复药S×10	アルビヨンの森、宝箱
赤の原石×10	アルビヨンの森、宝箱
活力药M×3	アルビヨンの森、宝箱
指南书×4	アルビヨンの森、宝箱

光の町ライゼ

在从下级移住区到神殿的路途中，从左边数第二条路前进。之后在途中地板上会有圆形的机关，在这里可以进行传送。传送一次之后，再回到原先的场所就会发生剧情。接着回到下级移住区。

接着从左边数第二条路口的NPC对话之后即可发生剧情获得光之书，之后即可朝神殿前进，在地图下方会发生剧情。接下来是循环迷宫，如果路线正确的话，人物头上会显示框形的标志，如果走错路的话就会出现是否回到初始地点的选项。

正确的行动路线如下：从起始地点进入下一个地图，在3个分支路线处选择最下面的路线前进，接着到达下一块地图，在3个分支路线上选择下面的路线，然后在下一个地图上选择左下方的路线，之后在最后的地图上从最上方的路线前进。接着下一块地图上人物头上就会出现标志，在该地图上的3个分支路线上从左边的路线前进，接着就能传送到光の塔。

在光の塔1层分别把上侧右面的机关和右下的机关由红色改变成绿色即可传送到下一层。接着在光の塔3层破坏中央的黑色水晶，即可回到1层。在1层内除去右下的机关保持原样不动，把剩下的两个机关分别由绿色改变成红色即可传送到下一个画面。接着在光の塔2层破坏右侧深处的黑色水晶，接着回到1层。接下来再把1层4个机关全部改变成绿色即可传送到下一个地图。接下来就是剧情，キリエ再次成为同伴，操作角色由モルテ变回キリエ。下一步前往龙の谷。

■攻略要点： 由于操作角色变成了キリエ，所以别忘了整理一下装备，此外，技能值也会全部归零，一定要重新分配一下。此外，在キリエ成为同伴之后，进入港町アギ就会发生剧情，可以得到一件リア的装备ブラックシャーリング。

获得道具	
名称	获得地点
拳豪のバンダナ	光の塔3层、宝箱

龙の谷

进入就会发生剧情，之后继续前进，就在准备进入风の塔的时候会发生剧情，接着画面会转到记忆の间。在记忆の间内只要进入带有颜色的房间就会发生剧情，如果走错了的话就会回到最初的画面，在正确的路线前主角头上会出现框形的标志，之后按照光の塔→光の町ライゼ→龙の谷オーゲン→大地の塔→城砦都市メクト→苍の塔→沙族の村キャラバン→苍の都市ヴィトー→学园都市ガロア→港町アギ→领主馆→边境の村バルニ的顺序前进即可。最后是BOSS战フクロウ师，接着前往风の塔。

在风之塔1层将全部4个机关都变成绿色之后即可进入2层，之后在2层触发机关之后即可前往3层，然后反复在3层按下机关让冰块落到2层构成冰桥来寻找新的道路，最后通过2层左侧深处的楼梯来到4层，接下来是BOSS战翠空王，之后回到

学园都市ガロア。

■攻略要点：BOSSフクロウ师的全体攻击会附加麻痹、睡眠、混乱等各种异常状态，所以最好装备抵抗异常的装饰品，或者通过リア的辅助特技クリスタルボイス来抵抗。

获得道具	
名称	获得地点
フォースエッジ	风の塔2层、宝箱
太古のリング	风の塔2层、宝箱

学园都市ガロア

进入学园都市ガロア内的迷 m馆，首先在11时の部屋分别调查蓝色和白色的机关各一次，之后来到 8时の部屋找到取れたレバー，然后再回到12时の部屋把机关放置好，调查一次绿色的机关之后即可通过1时の部屋前往天球时计の间。接下来是BOSS战ワニ师，之后前往劫初の泷。

■攻略要点：打倒ワニ师之后，即可进入魔道院深处，在这里的宝箱中可以找到ゴールドアミュレット和贤人のリング，在书柜里可以找到回归の书(体)、回归の书(技)、指南书×5、秘传书这些道具。

获得道具	
名称	获得地点
危险センサー	7时の部屋、宝箱
Aハントオーダー	2时の部屋、宝箱
职人のリング	5时の部屋、宝箱

劫初の泷

一开始从“始まりの赤”出发，顺着路前进不久就会遇到和兽贵レプリカ的强制战斗。之后分别在“慈爱の橙”房间内进入黄色的传送点、在“创造の黄”进入绿色的传送点、在“调和の绿”进入青色的传送点、在“知识の青”进入蓝色的传送点、在“缠がりの蓝”进入紫色的传送点，到达最后的“终わりの紫”就会发生剧情。接下来是BOSS战ワニ师。

■攻略要点：本关没有什么难点，打倒ワニ师之后，即可进入最后一关——箱舟。

获得道具	
名称	获得地点
超人のリング	始まりの红、宝箱
プラチナアミュレット	调和の绿、宝箱
武人のリング	知识の青、宝箱



箱舟

首先按照绿→紫→黄色→水色→橙色的顺序调查台座解除机关，然后再继续前进。在15ブロック传送到23ブロック之后，再调查机械回到4ブロック。在4ブロック调查发光的胶囊可以得到长方形パネルピース，集齐4个以后即可回到23ブロック，接着把4个长方形パネルケース镶嵌在机械上，再回到15ブロック。

接下来从15ブロック右面传送到42ブロック。调查42ブロック里的机械以后，又会回到4ブロック。然后继续在4ブロック调查发光的胶囊可以得到菱形パネルピース，集齐4个之后再次回到42ブロック，镶嵌完毕之后回到15ブロック。

然后从15ブロック左边传送到16ブロック。重复上面的步骤调查机械来到4ブロック，再次调查胶囊集齐3枚三角形パネルピース并镶嵌到16ブロック的机械上，此时回到15ブロック中央的传送点就能到达最终BOSS所在的房间了。打倒最终BOSSクリエイター的两个形态之后就是结局了。

■攻略要点：最终BOSSクリエイター会使用即死攻击，如果装备特殊装饰品或利用辅助技能效果抵抗即死异常的话，战斗势必会轻松许多。



玩后感

平心而论,这款游戏的素质还是非常不错的,256M的大容量也令人感觉到分量十足。非常体贴的是,游戏中处处为玩家着想,不仅全部的剧情对话可以直接按START键跳过,而且上屏也会完全显示迷宫地图,玩家玩起来感觉非常的顺手,没有什么觉得别扭的感觉。唯一一点感觉不适应的是,游戏的战斗节奏有些偏慢,玩时间久了稍微有些腻烦。





星之卡比DX豪华版

NDS ACT ●任天堂●2008年9月22日 ●1~4人/29.99美元●1Gb

□文责/露琪
□美编/和生活死磕

这款游戏是由1996年SFC版同名作《星之卡比DX》移植改编而来，由任天堂旗下的HAL小组负责开发。相对以往的系列，这次卡比除了保留能够复制敌人的能力以外，还能够召唤出怪物同伴，这便是本次游戏与以往作品中所不同的地方，包括传统的电击、格斗等系列传统的基础能力复制均能出现以敌方角色作为表现的同伴。相对过去的作品复制能力中，这次还追加了忍者能力，同时也将追加对应的同伴，忍者能力利用超高的速度和华丽的连击让可爱的卡比显得更为厉害。

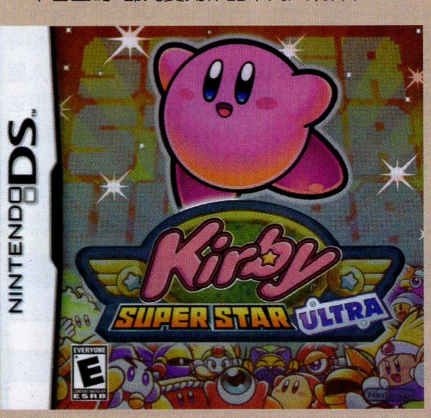
系列历史

星之卡比是HAL研究社和任天堂公司合力创造的电子游戏系列，也是该系列的主角。原HAL开发小组的设计师樱井政博刚创造出这个角色时它的名称叫Popopo，本来只是一个未完成游戏的一个小角色，但因很多人喜欢它，所以让它在GB游戏《眨眼泡泡》当主角。后来Popopo改名“卡比”，游戏也改名为《星之卡比》。这款游戏的定向是“初级者适用”，所以很容易，不太需要动脑筋。由于销量好，他们开始制作第二款游戏，命名为《星之卡比·梦之泉的物语》，定向则为“初级者与上级者通用”，还帮卡比加入了变身系统，令游戏更加具有趣味性。同时在这游戏里，正式为卡比添上粉红偏白的颜色，也为以后的星之卡比系列定了一个基础。

卡比给人的第一印象是可爱，即使在游戏里经常要打敌倒人。而且，随着卡比的变身能力越来越重要，也令卡比所在的世界越来越变幻化。卡比的另一特色是它的拷贝能力（即变身能力），因为卡比要吸进敌人才能得到变身能力，这令人觉得有一种神秘感，看到一个新的敌人都想试试看吸了会怎么样。卡比系列的游戏多是动作游戏，但因为卡比的身体是球形的，所以也有一些把卡比当成圆球的游戏，如《卡比欢乐球》。目前卡比的动作游戏主要有两种风格：一种是“樱井卡比”，主要特色是卡比有非常多的变身能力（通常都是20多种），某些能力有好几种攻击方式，而且都有一身特别的打扮，例如《星之卡比·梦之泉DX》；另一种是“非樱井卡比”，主要特色是卡比拥有的变身能力比较少（通常都是8～10种），只有一种攻击方式，也没有特别打扮，例如《星之卡比2》。但《星之卡比64》则出人意料，它加了混合变身系统，即两种能力可以混合成一种特别能力，这令卡比的变身能力增加了28种。

星之卡比还有另一个动画系列，也叫《星之卡比》，不过内容却和游戏完全不一样。动画的最大特色是画面融合了2D和3D图像。制作人员对这动画有两个主要的要求：“卡比不能说话”和“地球人不能出现”，其实也是两项困难的要求。

下表为目前《星之卡比》系列的全部游戏，Wii平台上的3部纯复刻作品未列入统计。



关联作品	对应平台	游戏类型	发售日
星之卡比	GB	ACT	1992/04/27
星之卡比·梦之泉的物语	FC	ACT	1993/03/23
星之卡比弹珠台	GB	TAB	1993/11/27
星之卡比梦想都	SFC	SPG	1994/09/21
星之卡比2	GB	ACT	1995/03/21
星之卡比打砖块	GB	TAB	1995/12/14
星之卡比DX	SFC	ACT	1996/03/21
星之卡比宝石星	GB	TAB	1997/01/25
星之卡比3	SFC	ACT	1998/03/27
星之卡比64：水晶碎片	N64	ACT	2000/03/24
滚滚星之卡比	GBC	ACT	2000/08/23
星之卡比·梦之泉DX	GBA	ACT	2002/10/25
星之卡比·镜之大迷宫	GBA	ACT	2004/04/15
触摸星之卡比	NDS	TAB	2005/03/24
星之卡比·多洛奇团登场！	NDS	ACT	2006/11/02
星之卡比DX豪华版	NDS	ACT	2008/09/22



角色介绍

卡比

全名星之卡比。身高大概20～30厘米，经常要打倒敌人以解救卡比所居住的珀普星（Pop Star，在《星之卡比豪华版》首次出现）和扑扑扑大陆（Pupupu Land，是珀普星星球上唯一的国家）。性格天真、快活，喜欢吃东西和午睡，也喜欢唱歌，但唱得非常糟糕，还可当成是一种攻击。只要在嘴里含点空气便可在空中任意飞行，吐出空气时还可攻击敌人。最特别的就是它的变身系统，只要把一个含有特殊能力的敌人吸到嘴巴里再吞下去，便可拷贝该敌人的特殊能力。

迪迪迪大王

常发脾气，经常和卡比作对，扮演坏人，但本性其实不坏，在《星之卡比64》中成为了卡比的同伴。和卡比一样能吸东西和飞行，但不会变身，经常使用锤子来攻击敌人。老是被黑云附身。在动画中经常向梦魇企业买怪兽。

铁面骑士梅塔奈特

迪迪迪大王的大将，是一个剑术大师，拥有一支军队。其实本性也不太坏，非常注重骑士形像和精神，经常在高峰出现，在和卡比对决时会给他一把剑。在大部份游戏中他的真身都是一只蓝色的类似卡比的东西，每次被卡比打败都会留下一把剑。手中拥有一把金黄色的万能之剑（又称神剑），在《星之卡比·镜之大迷宫》中因为要协助卡比所以把剑给了它。在动画中则负责教导幼小的卡比。

梦魇

《星之卡比·梦之泉的物语》和动画的最终头目，打算入侵大家的梦中令大家做恶梦。

马尔克

《星之卡比豪华版》的最终头目。本来只是一个平平无奇的小敌人，但向新星许愿星许了愿望后变得很强大，并要把珀普星据为己有。

怪盗多洛奇团

在《星之卡比：多洛奇团登场！》里出现，一群和卡比抢夺宝箱的老鼠。

瓦多迪

经常在卡比游戏中出现，是卡比游戏的经典敌人。在动画中则是迪迪迪大王的士兵。

黑心

英文名称叫Dark Mind，《星之卡比·镜之大迷宫》的最终头目，想占领镜中世界。和黑云一样可以变身成多种形态，身边总是有两块镜子。



黑星

同样在《星之卡比·多洛奇团登场！》里出现，本来被封印着，被解封后附身于多洛奇团的团长多洛。

染料之魂

《触摸星之卡比》的最终头目，由水彩染料组成，经常大声尖叫。它把扑扑扑大陆变成一个平面世界，还把卡比变成无手无脚。

瓦多度

和瓦多迪差不多，不过有一只大眼睛，而且可以发射雷光。在动画中则是迪迪迪大王的小将军，负责领导数以千计的瓦多迪，懂得说人话。为开心村村民尊称为瓦多度队长。

黑云

英文名称叫Dark Matter，《星之卡比2》、《星之卡比3》和《星之卡比64》的最终头目，是卡比所面对的最大的敌人。它是一群黑暗的物体，可以变身成多个面貌，可以分裂，也可以附身于别人身上。在《星之卡比2》和《星之卡比3》里，黑云想占领珀普星；在《星之卡比64》里，黑云则想占领波纹星（Ripple Star）。黑云给人最特别的印象就是那一只眼睛，目前它变身后的形态包括：

Dark Warrior：外貌像剑士，可挥动身上的剑攻击敌人。

Real Dark Matter：一个球状物体，上面有八个小球和一只眼睛。攻击方式为散发身上的小球追踪敌人和射出黑暗光线。

Zero：一个椭圆形白色物体，上面有一只眼睛。主要攻击方式是散发红色血块和小黑云。

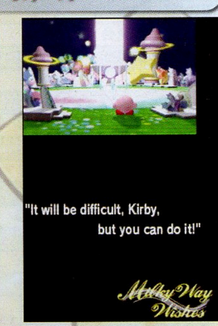
Miracle Matter：一个白色二十面立体，每一面上都有一只眼睛。可以变身成多种形态，卡比只能用该形态的攻击属性来攻击它。当它被攻击一次，它的一只眼睛就会变黑。

Zero Square：又叫Zero Two，是目前黑云最强大的形态。和Zero一样是一个椭圆形白色物体，有一只眼睛，但头上有光环和胶布，旁边有一对翅膀，下面有隐藏的尾巴。只要攻击被胶布盖著的伤口，尾巴便会出现。再攻击其尾巴，就会扣减它的生命值。如果攻击它的翅膀，便会使它的移动速度变慢。



基本操作

按键	说明
方向键	控制移动
→→/←←	冲刺
A/Y	跳跃/漂浮
B	吸入/吐出
↓	能力变身
X	召唤同伴
↓+A/Y	滑铲
L/R	防御
SELECT	还原能力
START	呼出菜单



攻略指南

第一行第一个：1星难度，游戏最开始自带的游戏模式，可以说几乎没有任何难度，本观主要是用来熟悉这代的基本操作。

第一行第二个：3星难度，包括5个主要关卡及2个隐藏的提供变身的地图。

第一行第三个：4星难度，游戏目的是收集60个宝物，都在宝箱里，除了2-3个需要动脑筋外，其他的都很好到手。

第二行第一个：2星难度，虽然是个很大的图标，实质却是个赛跑的小游戏，和迪迪迪大王赛跑吃东西。最后计算吃到的东西多者胜利，先到终点奖励30食物，就算少吃点也要跑第一。

第二行第二个：4星难度，任务是要破坏一艘飞船，有时间限制的剧情模式，不过时间很充裕。（出现条件：第3段通关后可以选，宝物可以没有收集全）

第二行第三个：5星难度，收集在各个行星上的变身能力然后打boss。一开始吃小怪也不能变身，不过取得第一种后就变得简单了，因为能力在下方随时都可以变身，可以吃一个吐出来变无限星星打敌人（出现条件：第3段通关后可以选，宝物可以没有收集全）



复制能力是在那颗闪烁的星星上，挪到上面最开始是没有名称和能力数量的显示的，但是仍然可以进去，加上这个能力一共可以取得19个，详见后表。

一开始的6个大关结束后，下面又会多出4个关卡的图标。

第三行第一个：5星难度，稍微变难一些的剧情模式，boss也变强了。（出现条件：第6段通关后可以选，能力可以没有收集全）

第三行第二个：6星难度，普通的竞技场。开始有若干能力让卡比选择，然后开始打连续的boss战，中间有5个M和5个苹果可以吃，每关过后会随机出现两个能力让你换。

第四行第一个：5星难度，铁面骑士梅塔奈特的个人秀，它的能力极强，不过不可以吸收敌人，打死敌人后会掉蓝色珠补充剑能量。剑的能量最多50点，收集2个蓝色珠可以召唤另一个骑士帮忙，8个蓝色珠能够在一定时间内提升速度，10个蓝色珠是包括同伴骑士在内的两人体力全回复，集够30个蓝色珠则可以施展全屏必杀，威力惊人效果华丽。一共5个等级，每个剧情后一个存档点，通关后有铁面骑士梅塔奈特自己的剧情动画。（出现条件：第7段剧情通关）

第四行第二个：6星难度，卡比不是唯一的英雄，同伴也可以成为英雄。一共有20个带能力的副手让你选择，之后进行竞技场，一共有13个boss，补品变成3个M和3个苹果。可以选2P，就是两个相同能力的同伴一起打，中间不可以换能力，能力也不会消失。不过最终boss会老套的变身，要连续打两次。（出现条件：普通竞技场通关一次）



真竞技场介绍：7星难度，打通最后的同伴竞技场后出现，boss全部为变异后的，攻击力和防御力都极高，而且补品变成只有5个苹果了。打败一个boss后会出现两个能力让卡比重新选择，不过总有一个是睡觉，另外一个也有大几率是小偷。最终boss是之前某boss的灵魂状态，具体是哪个会根据你的表现随机抽选出一个。

迷你小游戏



蓄力碎星球：第一行第一个，需要调整力气、攻击位置和攻击角度，很简单按键就可以玩。

武士拼刀：第一行第二个，出现感叹号后迅速按键，哪个键都可以，反应比对手快的话就可以击倒对方。这已经算是卡比系列很经典的迷你小游戏之一了。

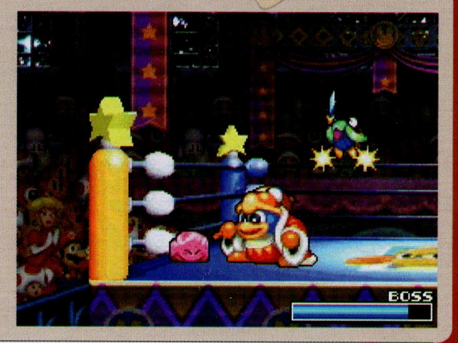
大家来找茬：第二行，下方随机出现若干张卡片，等屏幕上方出现卡片后，点击下屏与上屏出现卡片图案相同的就可以胜利了，越快越好，只能用触摸笔玩。

神枪手：第三行，点击屏幕上出现的敌人就可以了，要小心不要点到炸弹，没有子弹时可以点击下屏的子弹槽重填，分数最高者胜利。

贪食蛇：第四行，四条管道会出现食物和炸弹，当炸弹在你管道里可以点击把它扔到别的管道里，注意有的食物上有虫子，吃了会扣分，同样用触摸笔杀死它们，得分最高的为优胜者。

变身能力介绍

火焰：按住B为喷火，冲刺+B为火焰冲刺，↑/↓+B为小角度的喷火，按住B+←/→变身成火人不可以移动，空中+B变身火球，快落地时按B变成火球滚。



攻略研究

剑客：满血时按B有剑气，连按B为火焰剑的直刺，攻击距离长。冲刺后跳跃+B为空中轮剑，冲刺后跳跃按住下+B是刺下方。

翅膀：连按A可以在空中飞行，飞行的时候翅膀有攻击力，按B为三方向发射羽毛。空中↓+B是俯冲放出地面冲击波打两边，冲刺后跳跃按B可以在空中冲刺，近身后方向键+B可以用翅膀把敌人卷到空中，再按次B可以绕圈攻击一次。



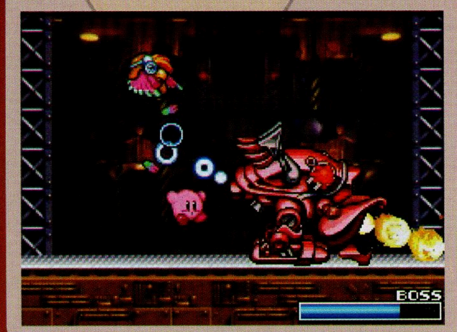
悠悠球：按B为把悠悠球向前甩，↑/↓+B可以调整方向，冲刺+B是用头顶地旋转前进。下上+B是个很华丽的动作，打空中。近身方向+B可以抓住敌人然后丢出去。

格斗家：连按B为拳头连打，范围很长，可以无限连下去。←/→/↓+B都为冲击波，↑+B是升龙拳。近身+B可以抓住敌人，之后按B或者方向键+B为两种投技。

石头：按B可以原地变为石块，而且种类增加，有雕像、拳头、秤砣等随机出现，变石头后无敌。

回力标：按B为回力标攻击，距离与拳头连击和剑的火焰直刺差不多，不能穿墙。近身后会用回力标斩击，冲刺+B是回力标斩，很潇洒的姿势，可以砍断绳子。

小偷：能力本身是复制，按B为照出前方45度的探察光，如果敌人有能力的话，可以复制过来，没有的话，对敌人进行伤害。有能力的物品也



可以复制，比如说炸弹。只能复制一次，复制之后立即变为复制到的能力，小偷能力消失。

睡眠：似乎无用？寻宝里有张地图，在风口处使用睡眠可以睡着了之后再吹回去。

轮胎：按B后可以进行冲刺，速度极快，不可以再带火/冰/雷属性了，不过仍旧是不错的能力，副手是轮胎能力的话，卡比可以骑上去，按B后冲刺，比自身使用效果好。冲刺过程中按B取消冲刺，冲刺过程中按←/→可以变换方向，变换后速度增加。

炸弹：按B取出炸弹，再按一次为丢出，↑+B是向上丢，→→/←←+B为直投。没有炸弹时按下+B可以把炸弹放置在身前。这次炸弹取出来太久却不丢会炸伤自己。

摔跤手：按B为冲刺后攻击，冲刺+B为冲刺很长一段距离后攻击，空中↓+B是飞踹。近身+B举起敌人，此时，方向键分别对应4种投技，A/B对应两种，空中按上左右是一种，空中按下是最后一种，共8种。

闪电：按B为闪电箭，攻速不错，距离一般，连续按方向键，会蓄电，再按B会根据蓄电程度攻击，最大时在身体周围形成电圈。



锤子：可以砸木桩，攻击力很高。↑+B为火锤，→→/←←+B可以用锤子回转，A/Y+B可以在空中抡一圈锤子，冲刺跳+B可以在空中抡几圈锤子。冲刺+X可以丢锤子，丢锤子之后变身解除。

忍者：可以抓在墙壁上，按B为甩飞镖，→→/←←+B是冲刺后用武器连斩几下，近身方向键+B可以把敌人带到空中再摔下来，受到攻击时按B可以隐身。空中↓+B为飞踢。

火箭喷射器：飞弹的替代品。空中按A会向上喷，按B可以向前喷段距离，按住B可以蓄力，喷的距离稍微远些，也可以抓敌人喷出去。

镜法师：按B为杖击，按住B为在身体前面放出

一排镜子攻击+防御，→→/←←+B为分身，分成两个打敌人。另外，L/R可以形成反射盾进行反射攻击。

冰冻：按住B为冻气喷射，冲刺的话是溜冰，冲刺+B是在身体周围形成一块冰盾。近身方向键+B可以把敌人吃到肚子里变身冰块，再按B后吐出来。

射线：按B可以向前扫射一条激光，按住B可以蓄力，可以发射出魔法球，冲刺+B会出现一堆水泡。近身后方向键+B可以抓住敌人，再按B可以把敌人打到空中。

雨伞：按B可以用雨伞攻击前方，按住B可以防御前面并且还带有攻击判定，冲刺+B为雨伞直接突刺。近身后，方向键+B就可以把小体积的敌人放在雨伞上进行旋转，空中↓+B则会增加下落速度。

厨师：按B可以把屏幕上出现的所有怪物统统烹饪成料理做成美食，效果是体力完全回复，虽然很实用但遇到这类boss的几率不大。

核弹：吞一种像飞弹一样的东西变身，按B后为全屏攻击，只能用一次，用完后恢复成普通卡比。

麦克风：跟核弹比较类似，按B后进行全屏范围的无差别攻击，一共可以使用3次，3次后能力消失恢复最初的形态。

喷漆工：吃下真竞技场中最终boss的某个攻击后可以变成的形态，效果同核弹，全屏刷漆一次后能力消失。



玩后感

时隔两年之久，《星之卡比》系列的最新作终于又在DS主机闪亮登场，这也是DS平台上的第3款卡比游戏。作为任天堂旗下众多招牌吉祥物角色之一的卡比，同时又身兼粉红萌教的代言人，卡比在女性玩家的群体当中拥有着相当高的人气指数，这也正是系列作锁定的用户层目标。考虑到大多数女性玩家不是很擅长动作类型的作品，开发方特意降低了闯关的难度，并且还增加了召唤怪物同伴的新系统，哪怕是从来没有接触过游戏的初心者，也能够在卡比的世界里左挥右砍打出自己的一片天地；而开发方也并没有完全忽视核心玩家的感受，大量的隐藏要素和追加的高难度关卡在通关之后陆续出现，等待着系列拥趸们的收集和挑战。

第七大关银河许愿星全位置一览表

编号	名称	能力	位置
01	草之星	雪人	冬季，最开始场景的门最左边
02	机器之星	闪电	第4场景，乘电梯到最上方，打倒左边boss后
03	机器之星	悠悠球	第3场景，进入风带的门后在最下方进门得到
04	洞穴之星	炸弹	第2场景，顺着上方走打倒炸弹boss后入手
05	水之星	剑士	第4场景，进入周围一圈水的门后打倒摔跤手
06	火之星	火焰	第1场景，吃大炮上面的无敌糖果冲进岩浆门
07	风之星	翅膀	第2场景，进入最后的门，在中间某个门里
08	草之星	回力标	夏季，第4 ~5段，大树下的门里
09	永恒之星	镜法师	第2场景，打碎地图上唯一一块砖头下去进门
10	水之星	射线	第5场景，顺着水流就可以看见
11	草之星	格斗	夏季，第2段下面的门里
12	水之星	雨伞	第2场景，打碎水下的炸弹砖块，地面出现门
13	洞穴之星	石头	第3场景，打碎开始的砖块踩上面的机关进门
14	风之星	车轮	第2场景，跳入经过顺风带后的大炮
15	风之星	火箭	第2场景，打碎顺风带上方的砖块后进门
16	火之星	摔跤	第2场景，打碎某辆矿车上方的9块碎石进门
17	洞穴之星	锤子	第2场景，打到锤子boss后入手
18	永恒之星	忍者	第4场景，打碎炸弹砖块后进门
19	闪烁之星	复制	建议优先取得，然后就可以随意复制能力了



游戏系统介绍

临近截稿，超时空要塞AF也如约而至，小编们还赶得及为朋友们第一时间奉献游戏的攻略。因为开发商、引擎以及游戏类型都与《GUNDAM BATTLE》相同，所以广大玩家难免会把本作和GB系列相比，其实本作还是有不少独特的闪光点的。这次我们就给大家简单地介绍一下系统和游戏要素，更为详细的研究将在下期为大家奉上。

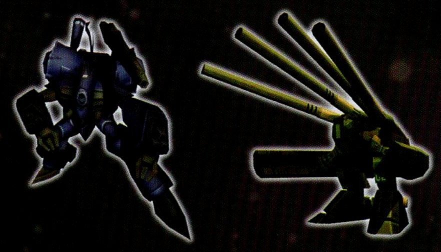
游戏菜单

战斗城堡选项说明

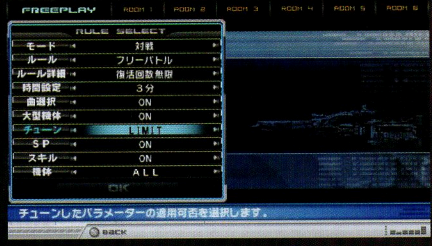
- SINGLE：单人游戏
  - CAMPAIGN：剧情模式，可以选择时代和关卡
    - NEW：新游戏。
    - LOAD：读取存档。
  - FREEPLAY：自由战斗模式，有对战和协力两种任务
- NETWORK：联机模式，内容与自由战斗相同
- OPTION：选项
  - GALLERY：画廊模式，可以阅览各项数据，REPLAY的播放也是在这里。
  - SETTING：游戏的各种设置
  - CONTROL：游戏的操纵设置。

以上就是游戏的主菜单，基本上全是大家常见的选项，所以就不多说了。下面拣新东西说一点。





这张是游戏新增的ID卡系统，在上面我们可以看到玩家的种种状态，ID卡的设置在SETTING选项里。玩家不但可以在卡上编辑信息、称号等，还可以将卡与联机的同伴进行交换——没错，和MH的猎人名片一样。



这是“自由战斗”和“联机模式”的下属选单。设置规则之后就可以进行合作或者是竞技了。和GB系列一样，玩家可以选用的机体、人物、改造状态和协作模式的任务都与玩家本身的进度息息相关。其中协作模式也就是GB系列中的超BOSS挑战模式，剧情中出现过的重要敌人都会在这里大大加强后登场。选单作用如下。



模式： 分为对战和协力两个模式。

规则： （协作模式不用设置）对战分为自由战和战力战两种，前者以一定时间内击坠敌人多、被击坠次数少（可以设定复活次数）者为胜，后者则是设定一定的战力点，每次被击坠消耗相应点数，先耗尽者为负。越是强大的机体耗费战力点数越高。

规则详细： 设定复活次数（自由战）或者战力点数（战力战）。

时间设定： 设定战斗时间。

曲目选择： 是否可以自选BGM。需要在游戏中开启的“曲目选择”功能支持。

大型机体： 是否可以使用大型机体（如原始恶魔女王、MACROSS战舰等），OFF则不可选。

改造： ON为以改造后性能参战，OFF为原始能力参战，LIMIT为改造不可超过机体原有限制。

SP： 是否可以使用SP必杀

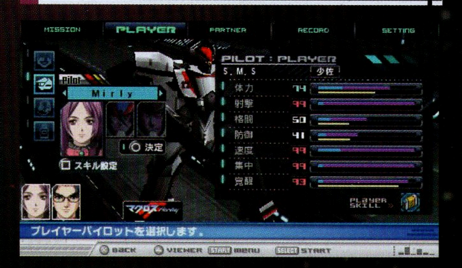
技能： 是否可以选择使用机师技能。

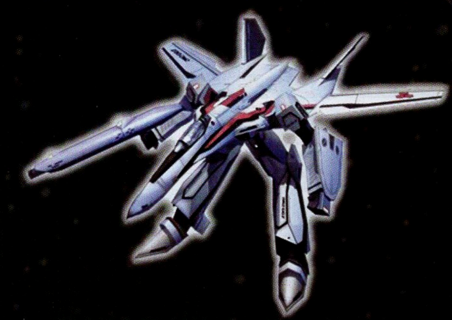
机体： 选择出战形态，ALL为不限，其他三个形态则规定必须以战机、守护者或机械人形态战斗（变形封印）。

在SETTING选单里可以设置是否自动存档，建议勾选。此外，和GB系列一样，玩家还可以通过输入密码来开启下载任务，密码输入的选项卡就在自动存档选项的下方。目前已经有一个密码公布：LAMGV，输入后即可开启EX关卡“ファミ通　おぼえていますか”。

开始新游戏设定角色时要选择角色年龄、样貌和通信员。年龄越高，能力越高（体力除外），但后期成长度就越低，建议年龄14~24，能力成长会很快。和GB系列不同，通信员可以随时自由切换，所以不必太在意。图鉴阅览模式的RECORD（纪录）项每分项都可以点进去看更详细的资料。

游戏界面选单





游戏的主要选单如下。最上面的5个主要选项分别是任务、主角、搭档、记录阅览和设置。

在任务一栏里可以选择时代和任务（如下图），开启“BGM选择”模式后还可以切换任务的音乐。其中左侧是关卡列表和当前最高评价（推摇杆可以切换到现在驾驶的机体攻关的评价），右侧显示的是本关卡的配置，包括难度、目标、限制时间以及出击机体等。

玩家、搭档两个选项分别是对两人的机体、武器和技能以及通信员进行配置，最重要机体改造也在这里进行。每架机体除了默认颜色外，还可以进行两种自由涂装。

记录一项和图鉴阅览里的记录阅览基本相同，可以查阅自己的战斗习惯、评价等。最下方的选项可以查看友好度，MACROSS系列的一大卖点：三角关系在这里展露无疑哦（误很大）。通讯员一开始有三位，将三人友好度都加到5大心以上就会出现隐藏角色早濑未纱。

最后的设置和主菜单里的功能基本一样。



某些关卡，如果能得到S级以上评价，会追加与原作剧情相符的同名EX关，这些关卡只能用固定搭配挑战，而且所做的改造也是没有效果的，要注意。此外，在时代限制解除之前，各个年代可以选择的机体都是不一样的，某些关卡也对机体和角色也对搭配有要求，部分特定人物也只能搭乘特定机体，出击之前记得检查搭乘状态。

机体与人物的成长系统

人物的能力与成长



人物和GB系列一样有几项数值，分别影响游戏中的各项表现，只要在战斗中复合一定的条件，能力就会成长。和GB系不同，主角的成长没有限制，可以自由成长到99。比较特殊的是，本作每位机师都拥有一个固定的被称为经验值，随着SPT的上升，角色可以逐步学会一些独特的机师技能。玩家可以选择一项技能装备，之后在战斗中可以消耗不同量的SP来使用这些技能。技能分为一过性和持续性两种，前者即时生效，后者则是效果持续一定时间。

技能	SP	效果
ローリングプラス	1	战斗机形态的侧翻次数增加为三次
铁壁	2	一定时间内防御力2倍,不容易被击倒
千里眼	2	无视雷达数值,可锁定屏幕内所有敌人
挑发	1	敌人攻击力2倍,驾驶员获得经验值2倍
ダッシュプラス	1	连续冲刺的次数变为3次
チャフ	1	干扰追尾的飞弹使之偏向
修理	3	自机以及附近的友军机HP回复20%
アニマスピリチア	6	一定时间我方所有单位能力1.5倍
ミサイル落とし	1	可以射击接近自己的飞弹*1
觉醒	6	所有武装装填完毕，一定时间内无敌化，所有硬直变小
无限ブースト	2	冲刺槽不上升
格斗の遺传子	3	格斗攻击力三倍，无法防御
爱·おぼえていますか	3	天顶星人和兵器弱化,其他单位强化
サーカス飞行	1	本身无法飞行的单位也可以飞
ショックガード	2	防御敌人格斗攻击必定成功反击
MY FRIENDS	3	我方单位全部能留1.25倍
エース	2	攻击力、速度、喷射槽1.5倍
リフレクション	3	反射光束攻击，实弹攻击无效
爆击王	2	弹数1.5倍
スピリチア吸收	1	发射吸血光线
シャロンの诱惑	3	敌军全体单位方向操作相反*2
早濑	3	攻击力三倍，防御力半减
最后の晚餐	6	周围一定范围内大伤害
マックス·ワールド	6	时间停止若干秒

注1：一部分机体（如大型机体、纯格斗机体）无法使用此技能。

注2：最后的四项技能要在主角SPT经验值达到70000以上时学会。但通常,主角的经验值会锁定在61560,只有综合评价达到S级才能继续成长。

机师的能力则是这样，分布与GB系列非常相似。本次能力的成长率由年龄决定，不过总体来说成长是非产快的。其中体力影响HP，射击和格斗则分别对射击、格斗武器的命中率和威力有效果；防御力影响防御时的损害削减率，防御高也不容易被打倒；速度对机体的速度、喷射槽有加成。集中影响雷达性能，直接作用是索敌范围扩大，觉醒则关系到SP恢复的速度。



数值经验值获得法	
体力	根据关卡结束时LIFE得分上升
射击	使用射击攻击打中敌人上升
格斗	使用格斗攻击打中敌人上升
防御	多防御敌人攻击上升
速度	根据关卡结束时TIME得分上升
集中	过关时残留HP越多经验越高
觉醒	使用SP进行动作上升

本作的能力成长系统可以说还是很宽松的，只要年龄不是太离谱的话，能力全都涨得飞快……基本上大家的集中、速度、射击和体力都会很快涨满。想迅速提高防御的话可以选择一个与敌人白兵战的关卡（如对一条辉或者布利泰），先一直防御其攻击（装甲改满后，伤害并不高）再击杀，运气好的话一战能升级30多点。体力也是如此。SP就要勤用技能和必杀啦。此外，非原创驾驶员的能力要在时代打完后才能解除限制开始成长。

机体的成长



如图，在游戏主界面选择PLAYER或者PARTER即可进入机体改造画面。和GB系列一样，完成任务后可以得到改造点数，玩家可以用它自由改造机体。在规定界限内改造的部分用粉色表示，超限界改造则用白色部分表示，超限改造要用到三倍的点数。总的改造点数不能超过右上标示的改造限界。后期可以开启改造限界解除，这样就可以无视改造限界自由加点（上限解除），或者把不常用武器的点数削减出来加到改造上限和其他项目上（下限解除）。此外需要注意的就是机体能力表单旁边的COST选项，这是目前机体的战力值，在对战模式中，一旦被击破就会损失这个数目的战力值，注意控制吧。选择机体时还可以看到该机体的必杀技种类，合理搭配才能有效提高战力。

这一张就是任务点数获得的关键，战斗评价表。最下方的红色数字就是得到的点数，右边则是最重要的评价。评价由上方的分数决定，从E到SS，越高点数越多。最上面的列表是打败的敌人（分数）和格斗奖励——没错，本作中，由于机体的机动性都很出众，所以使用不容易打中的格斗攻击是有额外分数奖励的。清单下方是HP奖分、时间奖分和连续技奖分，前两者比较好理解，快速无伤过关即可，最后的连锁奖励则需要在一段时间内持续攻击敌人，提高连锁数才能上升。连射飞弹和机枪类武器比较有助于得分。下面的SPECIAL是特殊奖励得分，在关卡中达到种种目的即可得到额外的奖励分数，如速杀敌人ACE，保护NPC等。



本作的操作表。和GB系列一样，本作操作十分丰富而且可以自行更改键位，所以诸位玩家很快都可以掌握一些基本的操作。下期的研究中我将为大家讲解三种形态的操作技巧。总体来说，战机形态机动性最高，高机动追逐战和赶路常用；守护者形态灵活度最高，平时用它没错；机器人形态稳定性最高，处在狭窄场地或者对抗大量不会飞的敌人时最适合肉搏战。

每架机体都有四到五种武器，其中常用的其实并不多，所以开启解除下限后可以把没用的武器的点数先削减下去。此外，其实本作的格斗武器非常凶悍，有效距离长，威力巨大，在一些狭窄地区其实用格斗效率很高。而某些必杀如全弹发射和格斗连锁技，其威力依存于对应的武器，所以早点给武器加点不是坏事。唔，具体的我们下期研究中给大家好好讲（笑）。



出场机体及获得方法一览

超时空要塞マクロス

机体	获得方法	备注
VF-1D バルキリー	初期机体	
VF-1A バルキリー	通过スペースフォールド	
VF-1A バルキリー マックス机	本章结束时获得	
VF-1A（F）スーパーバルキリー一条机	EX关ロンゲスト・バースデーS级以上通过	
VF-1J バルキリー 一条机	本章结束时获得	
VF-1J バルキリー マックス机	爱・おぼえていますかA级别以上通过	
VF-1J バルキリー ミリア机	本章结束时获得	
VF-1J(A) アーマードバルキリー一条机	爱・おぼえていますか通过,カンフー・ダンディーC级以上通过	无法变形
VF-1S バルキリー フォッカー机	EX关パインサラダS级以上通过	
VF-1S(F) ストライクバルキリー一条机	爱・おぼえていますか通过,爱は流れるB级别以上通过	
VF-1S(F) ストライクバルキリーフォッカー机	打穿除EX之外的四个剧本	
デストロイド トマホーク	ブービー・トラップ通过	
デストロイド ディフェンダー	初期机体	
デストロイド ファランクス	カウントダウン通过	
デストロイド モンスター	ダイダロス・アタック通过	
リガード	爱・おぼえていますか通过	
グラージ	サプライ・ブロック通过	
ヌージャデル・ガー	バーミリオン・スコーピオン通过	
クァドラン・ロー	タイト・ロープ通过	
クァドラン・ロー ミリア机	リボルト・ボドルザー通过	专人搭乘
クァドラン・ロー マックス机	マクロスエースフロンティア通过	专人搭乘
ゼントラーディ兵	爱・おぼえていますか通过	专人搭乘
ブリタイ・クリダニク	战士との战い通过	钢管星人专用
SDF-1 マクロス	マクロス地狱通过	大型机体
ゴルグ・ボドルザー	ジャイアント・エネミー通过	大型机体,专人搭乘

マクロスPLUS

机体	获得方法	备注
VF-11B サンダーボルト	初期机体	
YF-19 エクスカリバー	プロジェクトスーパーノヴァ通过时与YF-21二选一	*1
YF-21 シュトゥルムフォーゲル	プロジェクトスーパーノヴァ通过时与YF-19二选一	

*1注：没有选择的那架机体将在本章结束时入手。

マクロス7

机体	获得方法	备注
VF-19改 ファイヤーバルキリー	银河に响く歌声通过	专人搭乘
VF-11MAXL改 ミレーヌバルキリー	银河に响く歌声通过	专人搭乘
Fz-109A エルガーゾルン	银河に响く歌声通过	
Fz-109F エルガーゾルン ギギル机	ファイアーボンバー通过	
VF-11C サンダーボルト	初期机体	
VF-17D ナイトメア	スピリットギャル通过	
VF-17S ナイトメア	银河に响く歌声通过	
VF-17S ナイトメア ミリア机	战う女市长ミリア通过	
VF-22S シュトゥルムフォーゲルII マックス机	EX关恶梦の突入作战A级以上通过	
VF-22S シュトゥルムフォーゲルII ミリア机	ガムリンの叛乱S级以上通过	
グラビル	ヤックデカルチャーS级以上通过	大型机体，专人搭乘
ゲペルニッチ	任务完成度100%	大型机体，专人搭乘

マクロスF

机体	获得方法	备注
VF-25F メサイア アルト机	ニューエアフレーム通过	
VF-25G メサイア ミハエル机	マザーズ・ララバイ通过,フレンドリー・ファイアB级以上通过	
RVF-25 メサイア ルカ机	ファースト・アタックS级以上通过	
VF-25S メサイア オズマ机	マザーズ・ララバイ通过	
クァドラン・レア	天使の歌声通过，打穿除EX之外的四个剧本	
クァドラン・レア クラン机	ミス・マクロス通过	专人驾驶
VF-171 ナイト メアプラス	初期机体	
VF-171EX ナイトメアプラスEX	マザーズ・ララバイS级以上通过	
VF-27 ルシファー	任务完成度100%	
バジュラ（S）	マザーズ・ララバイ通过	专人（虫？）驾驶
バジュラ（L）	マザーズ・ララバイ通过	专人（虫？）驾驶
女王バジュラ	任务完成度100%	大型机体,专人(虫?)驾驶
バトルフロンティア	任务完成度100%	大型机体

マクロスZERO

机体	获得方法	备注
VF-0S フェニックス フォッカー机	ドッグファイター通过	
SV-51α	海と风と通过	
SV-51γ ノーラ机	海と风とA级以上通过	
SV-51γ イワノフ机	苍き死斗通过	

超时空要塞マクロス

角色	加入方法
一条 辉	アベレージ・ルーキーA级以上评价通过
ロイ・フォッカー	パイン・サラダA级以上评价通过
マクシミリアン・ジーナス	爱・おぼえていますかA级以上评价通过
ミリア・ファリーナ（マイクローン）	爱・おぼえていますかA级以上评价通过
柿崎速雄	バースト・ポイントA级以上评价通过
カムジン・クラヴシエラ	通过デストロイ・デストロイド
ミリア・ファリーナ	リボルト・ボルドザーA级以上评价通过
ゼントラーディ兵士	通过爱・おぼえていますか
ブリタイ・クリダニク	战士との战いA级以上评价通过
コルグ・ボドルザー	与机体一同收得
リン・ミンメイ	任务完成度100%
早濑未沙	初期三个通信员好感度全部大心*5





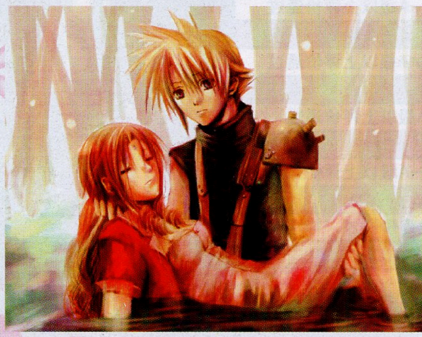
マクロスPLUS

角色	加入方法
イサム・ダイソン	ドッグ・ファイトA级以上评价通过
ガルド・ゴア・ボーマン	バトル・エデンA级以上评价通过
シャロン・アップル	通过マクロスエースフロンティア

マクロス7

角色	加入方法
热气バサラ	通过银河に响く歌声
ミレーヌ・ジーナス	通过银河に响く歌声
ガムリン木崎	热き炎の男たちA级以上评价通过
マクシミリアン・ジーナス	野望の第4惑星A级以上评价通过
ミリア・ファリーナ・ジーナス	EX关乙女のジェラシーS级以上评价通过
ギギル	ファイアーボンバーS级以上评价通过
ガビル	通过ヤック・デカルチャー

你会选择谁的吻？盘点ACG中的经典三角恋情



我们都在初中的几何课本上学过：“三角形是由三条线段顺次首尾相连，组成的一个闭合的平面图形。”三角形是最基本和最简单的多边形，同时也是在所有多边形当中形状最稳定的一种图形（因为三角结构没有平行移动和变形，所以力学上最稳定）。当然了，科学定理大多只适用于纯理论的理想情况，而一旦脱离课本回到现实世界里，我们却发现自己身边也不乏有三角恋的八卦猛料，尤其是在游戏和动漫作品当中，男女角色之间处处充满暗示的暧昧三角关系简直成为了一道独特的风景线。

超时空要塞 三角恋情的发源地

25年前，一部名为《超时空要塞MACROSS》的动画横空出世。也许在当年而言，这只是一部很普通的大手笔制作动画而已，可是随着时间的流逝，不得不说，正是这样的一部动画，构成了日本动画史上的三大科幻作品之一。在当年《机动战士高达》的浪潮中，这种巨大战斗机的风行，为往后日本整个动画行业的发展打开了一扇门。

与现在的大部分机器人动画不同，《超时空要塞》作为有系列年表的作品，在写实系机



体动画成为了里程碑式的代表存在。而更让人记忆犹新的是三大神器的应用（可变形战斗机、女性偶像歌手、三角恋情关系），使得诞生于日本大师美树本晴彦笔下、被誉为“日本动画中最出名的两个中国人之一”的林明美，成为了当年一代人的虚拟偶像……

明美的设定像是邻家女孩，做事细心又待人诚恳，亲和力高，个性温柔又会撒娇，对男主角一条辉的感情在战争时期其实只是当作知心好友来看待。或许是明美本来就对恋爱不太在意，所以对任何人都一样好，像自从明美当上歌手后，跟一条辉两人相处的时间明显减少很多，但明美本身并不在意这点，后来当经纪人的表哥出现时也一样用平常心对待，即使两人之间出现绯闻也没有动摇到明美的心。



在一条辉接受福克队长的遗志开始担任骷髅小队的新队长后，两人的关系也产生了微妙的变化，那就是两人因为自己各自的工作而渐行渐远，变得不能像以前一样常常来个简单的小约会，这里其实已经有点暗示明美的爱情跟事业不能兼顾的命运。

明美虽然是ACG界最有名气的歌姬，但偶像明星其实也是吃青春饭的职业，无法避免慢慢过气的命运。明美在事业受到打击后才惊觉一条辉在自己心中的重要性，而此时情绪低落的她急需找个依靠，好让自己有个避风港，但在两人见面后明美终于发现，两人早已因为各自的事业渐行渐远，虽然明美在一条辉的心中占有一席之地，但她理解到如果不放弃各自的事业，两个人是不可能会有结果的。在TV版第36话中一条辉给了明美答案，那就是他不能放弃飞行员的工作，这里有一份男人出于对军人天职的向往，不过更多的原因可能还是对上司早濑未沙的眷恋。虽然林明美和一条辉两人的恋情就这样划上句号，不过令人感到可喜的是明美也从这个打击里学会了坚强，之后专心在自己的歌艺上，去寻找自己唱歌的理由。

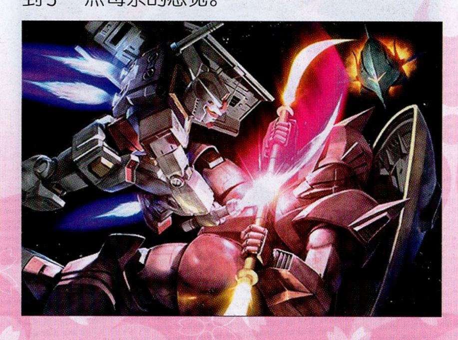
明美鲜明的个性，以及精彩的心境转变，正是这段恋爱精彩的地方之一，而明美最喜欢的唱歌，却演变成两人最大的障碍，也是很让人感到意外的安排。虽然没跟一条辉在一起，但明美得到了ACG最强歌姬的名号，也算是个不错的结局吧。

在上个月刚刚完结的4月新番《超时空要塞MF》中，早乙女有人在御萝双歌姬的雪露和美兰花的帮助下飞向银行尽头的故事（不许拿番茄酱扔我，二女侍一夫的译名来源请参见《动感新势力》总68期的动心茶座栏目），正是向系列最初作致敬的完美演出。

初代高达 一个女人引发的战争

《MACROSS》系列是三角恋大户，基本上是每作都有，不过我们熟悉的高达系列也并不是吃素的，而且高达系列从初代就是拥有多重三角恋了。

初代高达的三角恋主要体现在阿姆罗、夏亚和拉拉身上。拉拉是一位拥有印度血统的少女，在夏亚因为卡尔马之死的事件在地球上流浪的时候，他遇到了拉拉。当时的拉拉还在卡巴斯，由于拉拉也是NT，夏亚和拉拉之间发生了感应。在这之后，夏亚被基莉西亚人任命为NT部队的指挥官，在回到宇宙之前，夏亚把拉拉一起带到了宇宙，让拉拉也拜托了原来的命运。夏亚和拉拉之间由于NT的共鸣，产生一些感情，特别是拉拉温柔地对待夏亚，让夏亚找到了一点母亲的感觉。



阿姆罗和拉拉的相遇是在SIDE6上，两人也是因为NT之间的共鸣产生了感情，但是拉拉当时并不知道阿姆罗和她是对立关系。在所罗门之战上，阿姆罗和拉拉互相感应到了对方的存在，阿姆罗试图说服拉拉。但由于是敌对势力，而且夏亚是她的救命恩人，拉拉不得不和阿姆罗战斗。在所罗门之战中，阿姆罗用光剑刺向夏亚，拉拉为了保护夏亚，驾驶舱被光剑刺到，造成了致命的一击。

在所罗门之战之前，夏亚和阿姆罗只是对立面上的敌对关系，但是由于阿姆罗和拉拉的见面，以及战斗中阿姆罗失手杀死了拉拉，导致两个人的对立关系变得更深，正式成为了一对宿敌。

拉拉对于阿姆罗和夏亚来说都是非常重要的，不过她对夏亚的感情多数在于感激，因为夏亚让她摆脱了卡巴斯这种地方，带她来到了宇宙，她对夏亚是一种报恩的心里。而夏亚在对她产生感情之前，也不过是因为她是个NT，想利用她。这也是阿姆罗在那次事情之后，经常指责夏亚的理由。阿姆罗和拉拉之间则是因为NT的感应相互爱慕，但是就像拉拉对阿姆罗说的："阿姆罗，你来的太晚了"。不过话说回来，阿姆罗和夏亚其实都是多情的家伙，这两个人谁指责谁都让人觉得没有什么立场。特别是阿姆罗，在见到拉拉之前，和夏亚的妹妹塞拉有着一段恋情，可以说是见异思迁吧。



不过这两个人从这件事情之后，可以说是为女人战了一辈子。虽然《Z高达》中两人在同一阵营中战斗，但是到了《逆袭的夏亚》中，相隔这么多年，这两人基本上是江山易改，本性难移。战斗的时候，还在用拉拉的死说事，翻了半天旧帐，打了半天，最后还是为了女人而战斗，处在不同阵营的三角关系还真是可怕啊。



在《高达》系列里，除了他们两个外，还有不少三角关系，比如像卡缪、凤、花园丽之间，卡缪和凤相遇后产生了爱慕，但是最后凤为了保护卡缪被杰利得击中了驾驶舱，导致在一旁目睹这一情景的阿姆罗和夏亚不得不发表自己的感慨："人类总是在重蹈覆辙"。和初代阿姆罗他们的三角恋相比，卡缪其实幸福多了。虽然说凤和他是对立阵营的，但是却为了保护他而战死了，而在卡缪被西洛克精神攻击之后，一直都是花园丽照顾着他，不管他变成什么样，都没抛弃，表现出了自己的爱。

假想剧情：阿姆罗像在《机战》中一样准确无误地击中了夏亚，然后说得拉拉。之后阿姆罗对拉拉说："我有个好主意，在一年战争结束之后，我们回老家结婚吧"。

最终幻想Ⅶ 错综复杂的多角关系

不少掌机玩家也许是从《危机核心 最终幻想Ⅶ》才开始接触FF系列的，不过本作对三角关系的着墨并不多（狸猫：口胡，萨菲罗斯、杰奈希斯和安杰尔大叔之间赤裸裸的基情战斗难道不正是身为三个粉丝俱乐部会员的你所向往的么！露琪：…………），非要说出一个的话应该就是塔克斯的队长曾，在监视艾莉丝的时

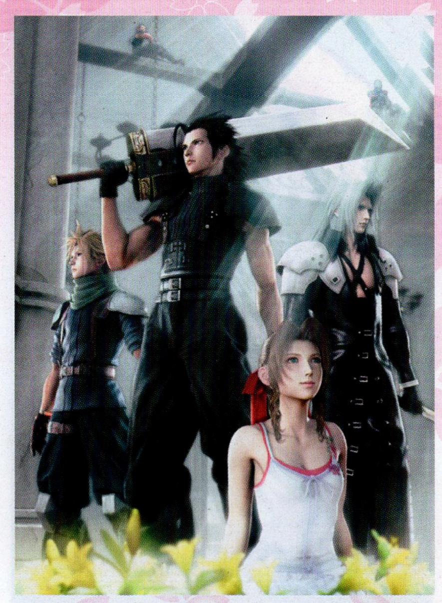
间里对这位天然少女产生的若有若无的感情了。

而想要了解扎克斯、艾莉丝、克劳德、蒂法等人之间错综复杂的多角关系，则必须还要提到FF Ⅶ本篇的剧情。（狸猫：哼唧，我就猜到你会用等人略过扎克斯、克劳德和萨菲罗斯之间新的赤裸裸的基情战斗，没说错吧？露琪：你不说话这里没人会当你是哑巴！）

7年前，为了得到蒂法的重视，为了跟软弱的自己彻底说再见，克劳德离开家乡尼布尔海姆去神罗参军。两年过去了，他仍然是刚入伍时的警备兵，成为像英雄萨菲罗斯那样战士的梦想变成了一纸空谈。克劳德愈来愈自卑，也越来越消沉，更不愿意让蒂法知道自己的状况。然而，这段时间却有一个人不经意地影响着克劳德：一同进行训练，一起下下馆子，一道执行任务。他就是才晋升为一级战士不久的扎克斯。跟远在天边的萨菲罗斯比较而言，眼前这个家伙显然更具亲和力，并且也有不俗的实力，自然替代了前者的偶像地位。于是乎，游戏里我们看到了克劳德cosplay扎克斯近乎完美的演出。在亲眼目睹扎克斯之死事件后，不能接受也不愿接受事实的克劳德勇敢地承担起这个角色的重任，圆满完成了导演交付的使命，成为这部电影，噢不，是这部游戏超高票房，噢不不，超高销量的有力保障。—_— bb



艾莉丝，这个女神一般的存在至今仍占据不少fans心灵深处，忘却之都一幕亦成为永恒经典的代名词。作为唯一幸存下来的古代种，从很小的时候起就明白了将来所要背负的使命。在了解这一切后，像普通少女般成长、约会、生活已是遥不可及的奢望。她无疑是克劳德宿命的枷锁。在他身上她看到了太多扎克斯的影子，似乎也知晓了恋人悲剧一样的收场。命运使他们相遇，又使他们相隔。命运是如此地善解人意而又如此地不近人情。与其说艾莉丝为拯救星球发动神圣牺牲自己，我倒更情愿相信是为了能和扎克斯在一起而作出的决定。正如同村上春树所言："死并非生的对立面，而是作为生的另一部分永存。"



蒂法，反神罗组织"雪崩"的成员，经营一间名为"第七天堂"的酒吧。她是克劳德儿时的玩伴。给水塔上的约定暗示两人的再会，还有对对方捉摸不定的感情。从在车站见到他的那一天起，她就充满了疑惑。身边的他似是他，却又有几分陌生。没有征兆地成为了一级战士，甚至连参军的时间都会记错，并且那把巨剑好像也在哪里见过。直至后来帮助克劳德找寻真实的记忆，她才发现原来自己在他心中占有着多么重要的地位；而自己，也在不知不觉之间产生了对他的依恋。最终决战前夜她依偎在他肩头："能够传达感情的并不仅仅只有话语。"爱情大概就是这么回事了吧。^_^

最终幻想 4 心上人和挚友间纠结

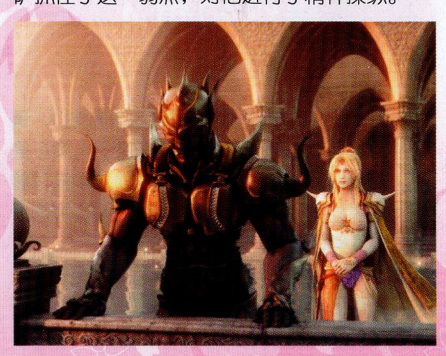
在《最终幻想4》中喜欢凯因的朋友们，请原谅我这么对凯因吐槽，主要是这个人实在是太让人窝火了。虽然说《最终幻想4》中描写着夺回水晶拯救世界的故事，但我个人认为这个作品中爱情也是占据一定戏份的。

罗莎和塞希尔、凯因三个人从小就一起长大，一直到加入巴隆王国的正规军。罗莎和塞希尔一直是在交往中，游戏初期虽然没有太明



显的表现，但是我认为基本是这种关系。而凯因就不同了，凯因对罗莎很显然有爱慕之情，但是从没见他当面说出来过。

塞希尔和凯因交情很深，在战斗时候是非常好的搭档，不得不说这两个人把公事和私人感情分得很清楚。从开始假的巴隆王把塞希尔卸任后，派他去烧召唤士的村子，凯因作为好友和他一同前往。虽然凯因因为塞希尔和罗莎的事情对塞希尔有些妒忌的心里，但是并没有将这些对塞希尔或罗莎表示出来，也没有利用公事的机会报复塞希尔，就这一点来说，凯因是好样的。但是换个角度说，凯因正是因为这种爱把心事压在心里的性格，才一直也没对罗莎说出自己真正的感情，以至于后来被戈尔贝萨抓住了这一弱点，对他进行了精神操纵。



塞希尔和罗莎之间给人的感觉是暧昧的话基本上都不怎么说，一切都在行动中表现。塞希尔失踪之后，罗莎只身一人跑出去找他，在路上还得病了。无意找到她的塞希尔见到她病倒，去了危险的虫子洞中为她找“沙漠之光”治病。还有塞希尔把罗莎从断头台上救下之后，两人只是紧紧抱在一起。相比之下，凯因只是在一旁背身站着，因为他不但没和罗莎说出自己的感情，也没做过什么，还被戈尔贝萨控制精神只是一直给大家带来麻烦，所以心里也觉得有愧。这也难怪，当主角的情敌就要有这种安排。

最终塞希尔当上了新的巴隆王，罗莎嫁给了塞希尔做王妃，凯因继续他的龙骑士修行。这个故事告诉我们，如果自己不去争取，不去说就什么也不会得到，只是一味在心中闷骚是没意义的。



超级马里奥 左右逢缘的人生赢家

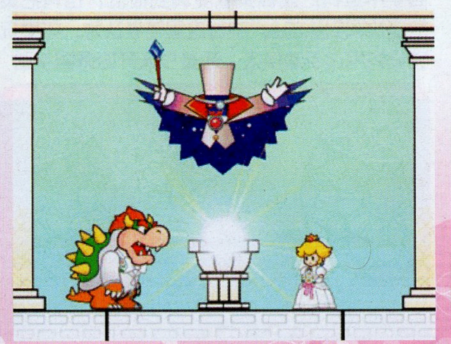
提起马里奥大叔，这位健壮的意大利水管工在游戏圈内可以说是无人不知万人景仰的存在。作为任天堂的吉祥物，马里奥被认为是史上塑造最成功的游戏角色。以马里奥作为主角的游戏系列在全球总共卖出了将近两亿份，成为了史上最畅销的游戏系列之一。

目前居住在蘑菇王国的马里奥，由于多次挫败了库巴绑架碧奇公主的计划，他在蘑菇王国是众所周知的超级英雄。勇敢的个性、热情无畏的精神、敏捷的体格、蹦跳的技能、以及与碧奇公主超过友情的关系，也更加巩固了马里奥的名声。不过令人（怪？）感到可惜的是，库巴对于碧奇公主不逊色于马里奥的痴心却惨遭这位水管工大叔的践踏，而屡战屡败的库巴



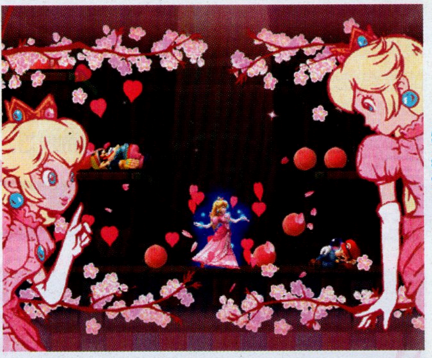
仍然想法设法地绑架碧奇公主想要和她在一起，这种百折不挠无怨无悔的大无畏精神却不禁让人在心里打上了一个大大的问号——会不会是马里奥大叔不惜花费高价雇佣库巴做这种事以此来增加碧奇公主对自己的好感度呢？毕竟马里奥的身高仅有1米55，作为男人来说基本上算是个二等残废的等级，要不是经常做营救碧奇公主这种没多少可能性在现实生活中发生的事件来拉近彼此间的距离，我想大概会没什么女性会看上小不点的吧。（阿尔方斯：哥哥，你别冲动……）

在游戏和其它作品里，马里奥被描述成一位很善良和勇敢的英雄，他通常会毫不犹豫地帮助别人，而不是很在意自己的英雄地位。如同典型的意大利人，马里奥很喜欢吃意大利通心粉和比萨饼，这个食物的爱好起源于在美国播出的马里奥动画片，此后，任天堂也支持了这个主意，在游戏里马里奥做梦时会出现一些意式面食。当然这也可能是被身为马里奥之父的设计师宫本茂所改进，因为他本人也很喜欢吃意大利的食物，很典型的一个例子就是在NGC版《阳光马里奥》的开场中，动画显示出马里奥在吃地中海风味的热带海鲜。



马里奥一生（虽然他现在还健在 = =）最费时的活动似乎就是保护蘑菇王国的碧奇公主，不让库巴绑架走。然而在马里奥首次出场的游戏《大金刚》里，他所扮演的角色是典型的英雄救美的俗套路线，在那款作品里他从大金刚的手里救下了当时的女友保琳，但是保琳很快地就被碧奇公主在《超级马里奥》里取代了。不过后来保琳又出现在1994年GB版的《大金刚》和2006年推出的《马里奥对大金刚2》当中，但是这时她只被称为“马里奥的朋友”。（保琳：那个见异思迁的小矮子。阿尔方斯：哥哥，你别冲动，那个人说的不是你……）

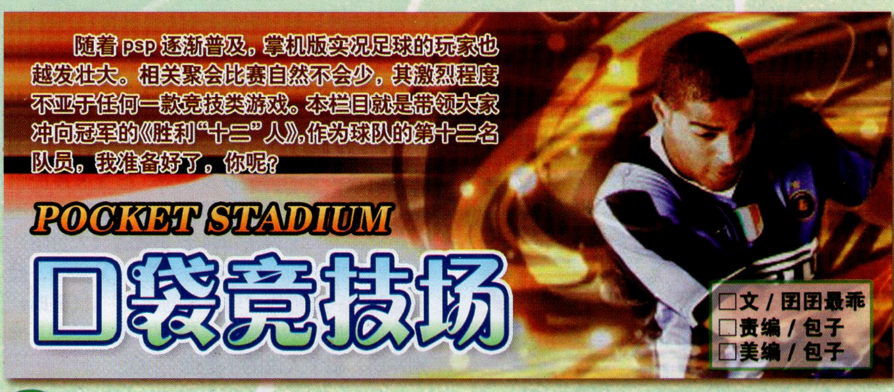
自从《超级马里奥》开始，马里奥多次救出了碧奇公主，并且经常得到公主的亲吻作为奖励。尽管他们之间的实际关系并没有相关的剧情作注脚，但很明显两个人都已经在对方的心中占据了相当重要的一席之地。





另外在GB版的《超级马里奥世界》里，马里奥还救下了碧奇公主的妹妹黛西公主。不过黛西公主看来很有眼光，在马里奥系列的体育游戏里，她经常与马里奥的弟弟路易组队做伴。而在《任天堂全明星大乱斗DX》里，黛西公主的奖杯还写着：“从她出现在《马里奥高尔夫》之后，世上有一些闲言碎语把她描述为路易的碧奇公主。”这段感情在《超级马里奥兄弟》的真人版电影里得到了证实，影片中路易和黛西公主是一对浪漫的情侣。

顺带一提，在NGC的另一款游戏《纸片马里奥》当中，马里奥的魅力对女性角色来说很有杀伤力。所有的女配角都在游戏里亲吻了他，就连敌方的女性角色看到他的画像时都说马里奥非常帅气。（狸猫：这个世界是不真实的……露琪：嗯，难得我们两个家伙的意见惊人的一致。）





实况十心得透析之六——断球是基础

上期笔者带大家一起研究了一下铲球的技巧，大家掌握的如何了？铲球最难的地方就是时机的掌握，所以大家一定多实践，才能慢慢熟悉铲球的时机。铲球除了尽量不犯规，更重要的是有效的破坏对方的进攻。除了铲球，另外一个主要破坏对方进攻的方法，就是断球，那么今天，我便带大家一起研究一下断球的技巧。



如何能断球



大家都知道叉键是断球键，一般丢球之后，大家都习惯按住加速跑（R）再按住叉，这样既是抢断的几率很高，还不用手动控制方向，防守球员自动高速奔跑过去逼抢进攻球员。而且即便没断下球，也可以高速贴紧进攻球员，就算不能破坏他的带球冲刺，也能最大限度减低他奔跑的速度。这有什么好处呢，比如说，对方使用大脚淌球（进攻方带球的时候按住加速，在按方向前，两次）想快速冲刺到我方底线然后大脚传中，这时如果我方防守球员身体很好，然后逼抢他，在他大脚淌球的一瞬间撞他一下，就可以很大几率撞慢进攻球员，导致他追不上



快出界的皮球，最后给我方赢得一个球门球。这是在进攻球员高速带球冲刺的时候断球的用途，可是一般的情况下，对方还是传球比较多。传球的时候如何断球才是最有效的呢？这里大家一定要慢慢习惯一个操作，就是手动换人（L）。有的玩家使用的是默认的自动换人，而且不仅用默认的三格换人频率，还有的朋友调到最高的六格频率。笔者在这里不是说自动换人不好用，也不是说对每个玩家都不适应，每个人都有自己的习惯，都有自己的技巧，玩CS用B46的高手不是有把鼠标灵敏度调到很低，也有把灵敏度快调到头的么^^不过这里笔者认为，如果玩家没有用过手动换人，还是今天开始调到手动

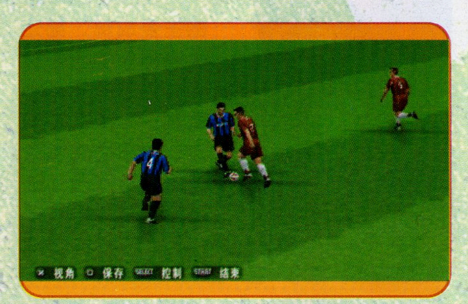




来试试看吧，如果手感实在不好，在换回来也行，但如果习惯了手动换人的话，绝大多数的时候,可以避免电脑带来的脑残高速换人频率……

手动换人美

手动换人，其实也是把电脑自动换人的频率调到最低，几乎都是手动按换人键来切换控制队员，在对方开球门球，角球之类的，电脑还是会帮玩家换一次人。可是如果调到自动换人的话，在抢劫对方球的时候，电脑会自动判断离进攻球员最近的一个防守球员来切换到他身上，本身玩家自己控制的防守球员眼看就要追上进攻球员，可以实行断球或者铲球了，这时候电脑突然自动换到别人身上，不仅原本的防守球员不追了，新换的防守球员也没有最好位置，而且玩家本来一直关注的防守球员突然换到别人身上，自己的意识也反映不过来，导致这次防守完全失败了，这都是自动换人带来的后果。有的时候，断球光靠自动断球也不行，



因为一般情况下按住加速再按叉这种自动断球，只能是在后面追进攻球员，就算能撞开，把球断了，有的时候也会把对方撞倒，有可能会导致犯规，就算没犯规，从后面一直追，也很费时间，在时间紧迫的情况下，一直追也没法把球断下，是很让人恼火的，总是在这种时候，玩家就会冲动，背后铲人之类的行为往往在这时候就会出现。。所以断球有的时候也要跟铲球一样，先手动控制方向，不按叉键，直接加速，超过对方进攻球员之后在按住叉断球，会比直接从后面追效率高。要想手动移动球员，也必须把切换队员选成手动切换，否则只要一遇到比控制队员近的球员，电脑就会自动切换。总之一句话，大家尽量适应手动切换吧，为什么，因为……手动换人美^^



欢乐二夹一

两个人围剿一个人,这便是二夹（加）一。操作方法是按住加速,叉键和方框键。为什么说他欢乐,就是因为当一个防守球员紧逼进攻球员的时候又有一个防守球员过来协防,而一般协防队员的方向都堵死了进攻球员传给最近队员的路线,往前传又有可能被那边的防守球员断了,所以这时候带也不是传也不是,非常让进攻方为难,但作为防守一方的玩家,这时候心情肯定特别欢畅。能把对手堵成这样,自己一定会非常有成就感吧。其实不光是进攻方带球的时候可以二夹一,他刚传球和刚接到球的时候,都可以进行包夹,效果也是非常好的。不过包夹也不能一味乱用,因为两个人防守一个人的时候,另外肯定漏掉一个进攻球员,这要是在中场还好,如果在防守方后场的话,让对方传个穿越球,会是很麻烦的事情。所以包夹一定要和自动断球交替使用。也就是说按键的话，右手食指按住加速不放,而大拇指在按住叉键同时，要酌情按下或者松开方框键。看时机，准确切换当前控制球员,在酌情选择是二夹一还是自动断球,这便是断球的主要技巧了。大家还是需要多实践,慢慢感受断球的时机，时间一长，便轻车熟路了，其实，玩游戏基本就是“熟练工种”。不仅实况，连怪物猎人这种笔者认为难上手的细腻动作游戏，在几百小时的磨练下,现在也可以玩的不错了（自认为）。

下期笔者将会给大家带来任意球的踢法，请大家关注下一期口袋竞技场。

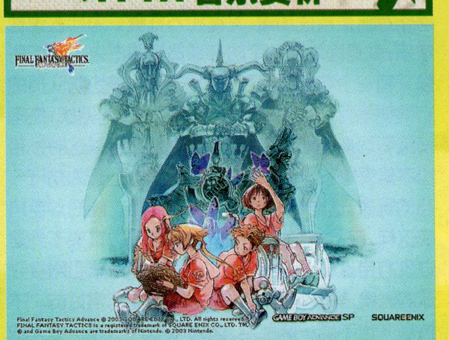


侧耳倾听 Vol.08

音乐鉴赏课堂

□文/heeroine ■美编/包子

◆FFTA 音乐赏析



与大多数掌机游戏的原声音乐碟类似，FFTA的2CD OST分别为GBA音源版与完全版。抛开几首只有数秒的过场音乐不算，两张CD的曲目完全相同。只是在游戏中受到GBA音源机能与卡带容量限制，无法尽现出原曲中配器丰富与多层次复调的风格。完全版的音乐才是崎元仁这样的作曲家实力的真实体现。

与那个题材灰暗而沉重，充满了阴谋与背叛的前作FFT相比，FFTA的幻想童话世界充满了明亮的色彩。然而游戏玩家也必然知道，这明亮的色彩只是这个世界表层的掩盖。游戏后期主题呈现出的并不只是少年的梦想，更多的是掩盖在美好表象下的沉重而无奈的现实。在现实世界中过得不如意的人，有机会在另一个世界中成为呼风唤雨的强者，面对回归原本生活的契机，正视？还是逃避？这一个艰难的选择也正是游戏想要诠释的主旨。FFTA的音乐，应该说相当巧妙地切合了这个主题，这不得不归功于崎元仁编曲与配器的功力：沉重紧张的鼓点与旋律诡异的铜管乐器夹杂在明亮的旋律与轻快的节奏中，让人略感迷惑的同时却又不减冲击力。这一表一里的结合，与游戏主题恰好配合得天衣无缝。

纵观TA的作曲阵容，可谓相当强大。主要由制作人松野泰己多年的御用作曲家，曾为前作FFT音乐操刀的崎元仁与他名下的Basiscape会社负责。同时邀请了被誉为“FF音乐之父”的植松伸夫谱写了游戏的主题曲。此外更是借助崎元仁个人与细江慎治（作曲家团体Super Sweep的创立者）的良好关系，邀请到了Super Sweep的两位女性作曲家佐宗绫子与大越香里分别客串了四曲。如此独特的阵容，是这张OST出品质量的保证。

综合来说，由于多人合作的关系，FFTA的音乐包含着对立与统一。以崎元仁的作品为基调，各人在配合之余尽显自身特色，听起来别有一番风味。离开了崎元仁×岩田匡治这对经典组合，新人的加入为这张OST增添了不少新鲜感。无论是配合着游戏听，或是单独欣赏，这张OST都是充满了让人过耳不忘的神秘魅力的好专辑。

◆佐宗绫子





Super Sweep的主要成员，细江慎治多年的合作伙伴。佐宗绫子从小就是一个电视游戏迷，平日里就以自己重编游戏及动画的配乐为兴趣。多年的音乐学习以及个人爱好成为了她加入游戏公司的基石。身为一名作曲家及音效师，从90年为Namco的街机游戏《仓库番DX》谱曲开始，十几年来，她的主要作品有《小蜜蜂》系列、《山脊赛车》系列以及《街霸EX》系列。为了适应FFTA的整体风格，这次佐宗绫子无法展现自己最为擅长的电子乐。相对地，这次她创新式地选择了偏向传统的管弦乐。不得不称赞的是，即便在这样的条件下，佐宗绫子仍然带来了激动人心的作品。在这张OST中，虽然她只是

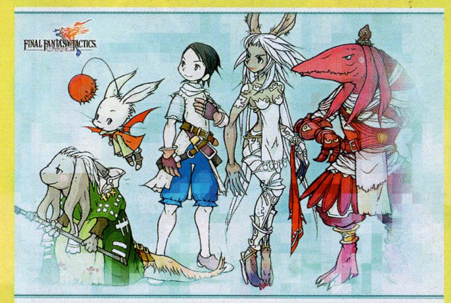
负责了少数的四曲，但曲曲都是精品，足以列入最优秀与最受欢迎曲目的前列。

先说最让人赞叹不已的琥珀色の谷で（琥珀之谷），可以说是整张OST中最为优秀的一曲。初听时觉得不过是正统的管弦乐，但细致研究下来却能发现许多特别之处。初部分明朗的主旋律另人过耳难忘，发展部分气氛也随着徐徐上升的旋律及节奏直达高潮。副旋律强而有力，在最终部分与主旋律互相辉映，交错有秩。整首曲子听下来淋漓尽致，让人不禁感叹道 “啊，这就是FFTA的音乐，这就是FFTA所描绘的世界！”

佐宗绫子同时也负责了另外两首主要的战斗音乐：苦しい战い（痛苦之战）与希望への战い（为希望而战）。苦しい战い简单紧凑，多声部错落有序，此起彼伏，做到给人感觉”忙而不乱”。而希望への战い则更为注重旋律的表现。一个气势宏大的开场，接着是第一部分，以短促的弦乐为主体，是战斗刚开始的暖身阶段。第二部分曲调突转，以一连串的琶音带出略带幻想的感觉，意味着战斗中的波折重重。第三部分是第二部分旋律的重复及加强，利用吹奏乐器尖锐的声音营造出更为紧张的感觉。接下来，法国号的加入，带着冲锋的预示，将曲子推向雄壮的高潮。一个漂亮的收尾，再紧接着回归第一部分的主题。这场充满希望的战斗，尚未结束。全曲维持在一个相当高速的节奏中，让玩家的心跳也不经意地与之应和，感觉也是爽快非常。

◆大越香里

同样是来自Super Sweep的大越香里，此作是她唯一记录在案的作品。身为新人参与到FFTA的计划中，有机会在FF的光环笼罩下，与两位VGM界的偶像级人物植松伸夫和崎元仁合作，她本人在作曲家寄语中里充分表露出自己的激动与敬佩之情。但是从作品的角度看来，丝毫感觉不到她作为新人的生涩。まけない心（不屈的心）中充满了受崎元仁影响的痕迹，只是旋律明显要更为轻巧活泼，带着进行曲的感觉。こえていく壁（越过的坚壁）更是经典之作，开端短短的几个大跨度的不和谐音符就已将紧张的气氛完全带出，之后的恒定速率的定音鼓的持续敲击更是将这种感觉维持下。副旋律的悠扬与主旋律的紧凑的强烈对比，就如同面对难关的艰辛过程与甜蜜胜利，轻易让人留下印象。



◆FFTA 的白色乐章



与OST同期发售的混音编曲盘。由三位新人山崎耀、佐々木章和边见さとし负责重新配器编曲的工作。这张CD一改OST偏于爽快的风格，全碟充满了平静安宁的气氛，纯粹以柔和的编曲，以及钢琴、吉他与萨克斯风的简单组合取胜，是一张充满了“治愈系”味道的专辑。由于此碟的制作完全由新人担纲，音乐中完全听不出崎元特色所在，风格偏向通常的轻音乐，而非FFTA本身的交响乐，倒是错失了许多游戏玩家本来的期盼。

◆FFTA 广播剧

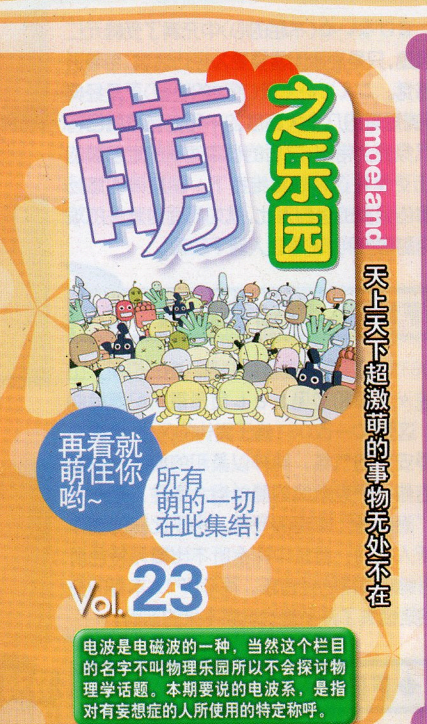


从2004年开始在电台播出的总共四辑的广播剧，由声优们再次重现马修与最终幻想的童话故事。这样的周边产品从另一侧面印证了当时FFTA在日本当地的受欢迎程度。

◆FFTA 插曲：白い花



由4人少女原创组合Zone演唱的广告用曲白い花，播出之际就在观众中掀起一股热潮，以其清新欢快的曲风吸引了不少眼球和耳朵。这张单曲是Zone的第9张单曲，最高登上Oricon排行榜的第3位，并且在榜上停留了13周之久。这对于游戏相关歌曲来说，已经是相当不错的成绩了。



电波是电磁波的一种，当然这个栏目的名字不叫物理乐园所以不会探讨物理学话题。本期要说的电波系，是指对有妄想症的人所使用的特定称呼。

出处和考据

所谓的电波系，就是指患有妄想症或是有爱妄想的癖好，即使想与别人沟通也很难用准确的语言表达出来，或者拒绝与他人沟通的人。原本的意思是指“脑中能接收到从未知人物那里传来声音、思考或指示电波的人”，当人们因自己也不理解的原因作出奇怪的举动时，有时会说是“接收到电波”或者是“被电波操纵”。这种近似于幻听的现象其实最早见于动物和精灵，日本神话中对狐仙的描述就与其非常相近。

电波的源流据传是日本警察之间的黑话，意指精神病患者。1981年，在日本深川所发生的连续杀人事件，凶手自称是受到不明电波的影响才做出一连串的犯罪行为，因这起事件使得“电波”这个词开始兴起。而在80年代后期，科学研究发现电磁波确实会对人体、尤其是脑部造成伤害，因此，有一部分人便把有妄想症状的患者归类于受到电波影响，故称他们为电波系。

电波并非人脑能解析，因为正常人发射的是“脑波”而不是“电波”，外星人才会发射“电波”（大概吧……），两者的频率不同无法互相接收。而电波的用法受到时下动漫人的关系，意思变得比以前更广了。假如你说了一些好像只有外星人才听得懂似的，别人听不懂的奇妙发言，会被说是你在发送电波。因此，电波系并非只是单纯的个性捉摸不定（有点类似于猫属性），而是属于完全无法理解的情况。电波系所说出的话，单字正常人懂，但是拼成一整句话就会让人无法理解，如此这般。

电波系场景举例

电波系现在又叫做毒电波或怪电波，指那种好像会发出怪电波给人洗脑的怪人。而电波系说出的话就像被洗脑般，给人留下脑中徘徊不去的印象。电波系的角色总是让别人猜不出她究竟在想什么，所以电波系跟三无系很合得来，大多电波系的女性角色都混有三无属性的特点。

电波少女A：“你会死。”

侍云沧海：“啊……？”

电波少女A：“在距离一万八千四百六十七光年的，托尔狄马斯星系中的T-2617星云里的，M-3798624号陨石，投入了r-68度角。所以你会死！”

侍云沧海：“喂！解释一下。”

电波少女A：“没必要！已经说明完毕。”

此时电波少女B插话进来：“目前距离一万八千四百六十七光年的，托尔狄马斯星系中的T-2617星云里的，M-3798624号陨石，投入角修正1.36458度，不会死得很惨。”

电波少女A抬起头转向西北西短暂的沉默感应了一下，以超认真的眼神回过身面向侍云沧海说：“嗯，会死！不会死得很惨。”

电波少女A牵起电波少女B的手，两人在讨论的话语中，渐渐远离。

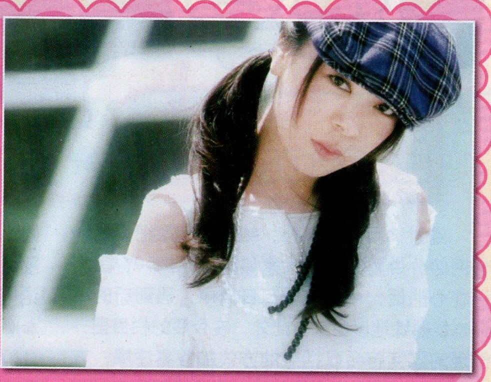
侍云沧海：“喂！你们这两个家伙……”

少年将手伸往少女们的方向，无力地瘫坐在地上，脸色渐渐变白中。

——以上对白选摘自《来自托尔狄马斯星系的诅咒》



◆魔音绕耳的电波歌



电波歌就是从电波字意下衍生的产物，还有一种说法是当你听了一首歌之后，觉得歌曲一直回绕于脑中，有种被洗脑的感觉，这种情形也可以说是电波歌。根据台湾尖端出版社出版《萌萌用语小百科》一书中电波歌的解释主要是指歌词里面写着难以理解的内容或者是天马行空的歌词，这种歌可以摆脱羞耻心这种束缚，变化成快乐的感觉，脑子里好像嗑药似地反复吟唱。电波歌的最大特点应该就是"魔音绕耳"了，其大多是以美少女游戏的主题歌或印象歌曲为主。

电波歌主要可以分成以下五类：

1.故意唱的很烂。
2.意思支离破碎的歌词。
3.以奇异的声效造成听觉上的冲击。
4.曲调与歌词非一般大众向，有着奇异的歌词及曲调。
5.具有只要听了一次之后曲调就一直回绕于脑中的冲击力。

当然，这种分法的毕竟还是建立于主观之上，有时对于自己无法接受的歌曲，有人就直接称呼其为电波歌。事实上对这类的创作来说，通常是以客观的评价来判定其是否为电波歌，但这种前卫的创作，有时是极难判断的。比方说在美少女游戏中演唱过许多电波歌的KOTOKO，她的部分歌曲其实和流行音乐没什么不一样。在2005年日本电波歌大赏中得奖的《娇蛮之吻》游戏版的主题曲"Mighty Heart～ある日のケンカ、いつもの恋心～"，曲风则是相当正统的流行音乐。但电波歌这个词基本上是因为KOTOKO而出现的，现在却因为她的关系，电波歌的界限变得愈发模糊了。

萌之电波系动画推荐——《凉宫春日的忧郁》



"我对普通的人类没有兴趣，你们只要是有外星人、未来人、异世界人、超能力者，就尽管来找我吧！以上。"

说出这段话的人是县立北高一年五班的学生凉宫春日，自称SOS团的团长，不但容姿端丽，而且无论学业或运动都相当优秀，但是个性唯我独尊，对于不喜欢的话都听不进去。原本一直过着平凡的生活，但自从在小学六年级时看了一场棒球赛后，便发现自己原来是十分渺小的，生活也跟大众一样平凡乏味。因此，她在初中开始改变自己，不断做出各种怪事（如在晚上潜入学校操场画奇怪的符号），希望借此发现异常的事物，因此在东国中和北高都无人不晓她的名字，并将她当成怪人。

《凉宫春日的忧郁》是根据轻小说凉宫春日系列原著改编的校园风格动画，在2006年4月开始播出，至同年7月初完结，共14话。动画播出后大受好评，获得了2006年第11回神户动画大赏的电视动画部门大奖、第10回文化厅媒体艺术祭动画部门审查委员会推荐作品、以及2007年东京动画Awards授予的电视动画部门优秀作品赏。



经过前两期的恶补，终于给大家把假名50音图部分讲解完了。大家如果已经把50音图牢记在心的话，今后在学习日语中，遇到新的单词也能熟练地读出来。此外，在今后的栏目里，出现的汉字将会以括号的方式加假名注解，方便大家了解这个汉字的读法，至于罗马发音……还是大家自己找上期的杂志吧。那么，这一次我们继续给大家讲解日语里的语法知识。

日语里的第一人称

上次给大家说了，从本期开始每期会专门介绍一下语法以外的东西，这次就给大家首先讲讲日语里的第一人称“我”的各种说法吧。在日语里面“私（わたし）”、“仆（ぼく）”、“あたし”、“わし”、“わたくし”这些都是表达“我”的意思。“わたし”汉字写作“私”是比较普通的第一人称说法，男女通用。“ぼく”一般是20岁以下的“正太”常用，有些具备男孩子气概的女孩子也喜欢用。“あたし”就是小女生专用的自称语了，有撒娇的语气在里面。“わし”一般是上了年纪的老爷爷喜欢用。“わたくし”是比较正式的说法，一般在正规的场合，接见重要客人的时候用，语气比较庄重。此外还有“あたい”这种泼辣女子自称语，男子一般自称“俺（おれ）”，有比较豪放、洒脱的感觉。

完全否定句式“ではない”

这是PS版恶魔城月下的开场剧情，里希特说的这句话意思大概是：“毁灭吧！这里不是适合你居住的世界。”在这里一狼要给大家讲解的主要是“ではない”这个语法，这个句型就是完全否定句式，日语里面关键的谓语部分一般位于句尾，所以平时在听日本人说话的时候，主要是根据句子的后半部分来判断整个句子的意思。平时日语里常说的“……ではない”或者“……じゃない”都是否定句式。比如：“私（わたし）は阿呆（あほう）ではない！”意思就是：“我不是白痴……”同样，以前给大家介绍的“は……です”这个句型可以看为“ではない”的反义词句。“私（わたし）は一狼（いちろう）です”意思就是“我是一狼”；“私（わたし）は一狼（いちろう）ではないです”意思就是“我不是一狼”。“じゃない”是口语化的形式，这里的“じゃ”就等于“では”。所以大家在判断句子的时候，一定要根据句尾有没有“ない”来判断句子是否为否定句，阅读句子的时候也一定要看完整。



这里的“ではない”是日语里面的简体句式，如果用敬体表达否定的话就是“ではありません”。需要注意的是，在日语里面，文章的体态一定要统一，比如文章中如果要按照简体句式来写的话，通篇就不能出现敬体，否则感觉就会非常奇怪。此外，如果涉及到第三者的话，如果想对第三者表达尊敬的态度的话，或者是转述别人的话时，可以加上部分的敬体。这一点还是以后再给大家详细解释吧。

动词谓语句、形式体言



这幅图中的句子意思大概是：“我并不是凭借自己的力量而复活的，是被欲望所迷惑的人类让我而复活的。”这里面第一句也是“……ではない”的句型，但之后的一句出现了“苏（よみがえ）るのだ”。“よみがえる”是个动词，动词后面是不能直接接判定句式“です”或者“だ”的，所以其中出现了一个“の”。这个“の”可以理解为形式体言，作用就是把动词给名词化，所以后面才能加判定助动词“だ”。在日语里同样的形式体言有很多种，比如“こと”就是其中之一。当然，动词谓语句如果想直接结尾不加“のだ”也是可以的，不过意思就有些细微的变化，因为这里的“のだ”有解释说明的意思。如果把后面的“のだ”去掉的话，意思就会变成“是被欲望所迷惑的人类把我复活而来”。意思中就少了解释说明的这种语感。

同样，第一句的“……のではない”也是起到把动词体言化作用，“では”前面也必须接体言成分，如名词。动词如果要变否定的话，就必须涉及到动词变形。如“よみがえる”的否定形式为“よみがえらない”，但是这样一来句子的意思也就少了解释说明的成分，变成“我不能凭借自己的力量复活”的意思。

日语里常出现的“いただきます”就是一个明显的动词谓语句，意思为“我要开动了”，一般在吃饭前的时候会说这句话。这里句尾的“ます”同样是个敬体，“いただきます”的简体句原型就是“顶（いただく）”，而“いただく”又是“もらう”的自谦语，“もらう”的本意是获得、得到的意思。这里面的意思经过多次引申，最后才变化为“我要开动了”这个意思的。

一狼的结束语

本期给大家介绍了这么多，希望大家能够有所收获。其实，当初办这个栏目的时候，一狼是打算由浅入深、一点一点的给大家讲解日语相关的常识。不过在做这个栏目的时候，才发现一切不是想象的这么简单，日语里有些环节是一环套一环，如果想给大家把某一个细节介绍清楚，必然要涉及到高深而又枯燥的语法问题。比如简单的一个早上好“おはよう”，细细分析的话它是由接头词“お”加上形容词“はやい”变形而来的。所以一狼决定今后还是以每期两个句型，一个小常识，再加上答读者问的形式来和大家一起学习。

1 「ちょっと持たせて」と言って手に取り、重さをチェックする

2 ボディに貼ってあるどうでもいいシールを剥がしてあげる

3 「いくらだったの？」と値段を聞いて、安さや高さに驚く

戻　解説　進

③は、高さに驚いても安さに驚いても、相手に「間違った買い物しちゃったかな……」と不安を抱かせてしまうかも。

ここは、①のような大胆な行動に出た上で、全力で賞賛してあげるのが大人のマナー。②は、おせっかいどころか、極悪非道な行為です。

↑在NDS上的众多日语学习软件中，也有不少是专门针对语法方面的，不过必须具备一些基础日语以后才能看懂。

同时也一狼也希望大家能在回函卡中多多提出您的宝贵意见和对日语的种种提问，一狼我会尽力为大家解答。

每期答读者问

本期主要针对读者们提到的两个问题在这里给大家解答一下。来自四川西昌的潘斐读者在来信中写道，以前一直把“す”读成“苏”，其实，潘读者你并没有完全读错。“す”这个假名发音上虽然与汉语的“斯”相近，但也不是完全和“斯”发音相同，嘴巴要稍微闭上，口形像“苏”而发音却要发“斯”。同样，来自山东青岛的孙其伟读者在来信中指出“ふ”的罗马发音应该是“fu”，其实，这个发音也与“す”有几分相似，既不是“fu”的音也不是“hu”的音，发音时口形像“hu”，但实际上发出的音却类似于“fu”。

由读者们的来信可以看出，困扰国内玩家学习日语的最大障碍果然还是发音问题。这里一狼再次给大家提个醒：无论是罗马音标还是汉语相似音这些都只能仅供参考，最好还是模仿日剧或动漫里的标准发音来多加练习。

游戏单间



本期继续为大家献上勇者斗恶龙5的剧情小说剩下部分。原本打算一直连载下去的,但是由于版面有限,只能写到结婚部分匆匆收尾,算是留下一个圆满的结局吧。

□文责/一狼 □美编/包子

漫长旅途之后终于找到自己的归宿



跟着爸爸一起回到阔别两年的家乡的主人公阿贝尔，和自己的幼时玩伴比安卡一起消灭了雷奴鲁城的妖怪。就在此时，爸爸忽然收到了莱因哈特王的邀请函，父子二人奉命前往莱因哈特城之后，爸爸所要负责保护的亨利王子却突然被人绑架……

痛哭：父亲帕帕斯的离去

“他们是从这里逃走的吗？”阿贝尔跟着爸爸帕帕斯一起来到王子被抓的密室，帕帕斯环视了四周，指了指一旁半开的房门。

“是的，爸爸。”阿贝尔肯定地回答道。听到阿贝尔肯定的回答，帕帕斯什么也没说，便焦急地顺着强盗们逃走的方向追去。阿贝尔跟在后面也尾随而去，可惜帕帕斯走得太快，很快就把阿贝尔落在后面。

“爸爸，别丢下我！”阿贝尔对着爸爸的背影大喊道，可惜由于太远，爸爸却没有听见，很快的，阿贝尔和帕帕斯失散了。

阿贝尔只能顺着爸爸走的方向慢慢寻找爸爸的身影，很快，在不远处发现了一个可疑的洞窟。阿贝尔带着好奇的心理进入了这个洞窟。洞窟里面出奇的宽敞，与其说这个洞窟是自然形成的，倒不如说是人类挖掘出来的洞窟，很可能是盗贼们的藏身之地。

远处突然传来了打斗声，阿贝尔循声望去，看见了爸爸英俊的身姿正在和几只魔物战斗着。

“爸爸！”阿贝尔连忙呼唤帕帕斯，并向爸爸的身边跑去。

“喔！是阿贝尔啊！我原以为在城堡里走散了，没想到你居然能够一个人来到这里……看来你也成长了不少呢。爸爸真高兴啊！”帕帕斯说着，三下两下便收拾掉身边的杂碎魔物，并拍了拍身上的尘土，“好了，接下来，让我们赶快去救出王子吧！”

“恩！王子肯定就在这个洞窟里面！”阿贝尔自信的说道。

“好，那么你在前面带路吧。爸爸会在身后好好的保护你的！”帕帕斯说罢，便跟在阿贝尔身后。

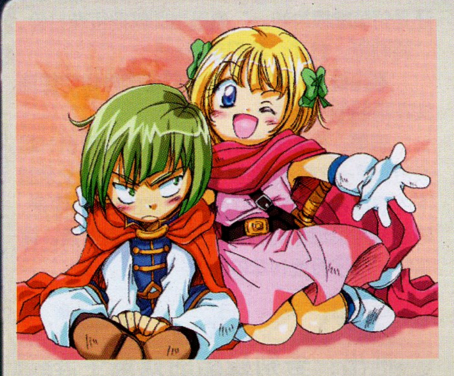
幸好阿贝尔身边有当初和比安卡收的小猫波隆格，小猫似乎能够闻到亨利王子的气息，很快的，他们就发现了洞窟深处的一个牢房，牢房里面，看见满面尘土的亨利王子正蹲在牢房的角落里。

“亨、亨利王子！”帕帕斯发现了正在受苦的亨利王子，连忙冲过去打算救他出来，“可恶！居然上着锁！”

帕帕斯不愧是强壮的战士，尽管是结实的牢房，帕帕斯还是轻松地破门而入。

“亨利王子！”帕帕斯终于看见眼前的亨利王子平安无事，激动得差点流泪。





“哼！终于舍得来救我了吗？不过也太晚了吧。”亨利王子却一点都不领情，冷漠地回答说道。“唉，算了。反正我也不打算回到城里去。”

听了这些话，帕帕斯顿时愣住了。

“王位由弟弟来继承，我只是多余的存在。”亨利王子连看都没看帕帕斯一眼，继续无情地自言自语。

“王子！”帕帕斯按捺不住怒火，抬手打了亨利王子一个耳光。

“居、居然敢打我！”亨利王子顿时对帕帕斯怒目圆睁，自己长这么大还是第一次被打。

“王子！你考虑过你父王的心情吗？”帕帕斯厉声斥责亨利王子，“你父王、父王他…”

帕帕斯欲言又止，接下来是两人的沉默。

“算了，总之回到城里之后再慢慢和父王详谈吧。”帕帕斯打破了僵局，主动拉起了亨利王子，“好了，亨利王子！趁着追兵还没有赶到我们赶快离开这里吧！”

可是，三人刚准备离开这里，牢房门口早已经出现了魔物等候多时。

“可恶！这么快就出现了吗！”帕帕斯攥紧了拳头，并转身向阿贝尔，“阿贝尔！这里就交给爸爸了！你带着王子赶快离开这里！”

“好的，爸爸，你要小心！”得到爸爸的命令，阿贝尔赶紧带着亨利王子一起顺着来时的路往会走，可惜已经晚了，在洞窟门口，一个高大的魔物已经在那里等着阿贝尔等人了。

“呵呵呵。孩子们，我可不能让你们离开这里啊。”魔物诡异地笑道，“让我来结果你们的性命吧。”

魔物一挥手，阿贝尔等人便陷入晕眩中，不省人事。

“这、这究竟是！阿贝尔！亨利王子！”帕帕斯消灭了魔物之后循声赶来，却发现魔物手里抓着陷入昏迷中的阿贝尔与亨利王子。

“呵呵，原来是你啊。是你杀伤了我可爱的部下们…”魔物看见了帕帕斯，似乎十分惊奇。

“恩？你是？我好像在哪里见过你…”帕帕斯看见了魔物的身姿，便连忙从脑海中寻找回忆。

“哎呀，没想到你还认识我啊。呵呵呵。”魔物继续笑道，“既然这样，我必须要让你见识一下我们光之教团的伟大啊……”

“出来吧！杰米！刚斯！”魔物手一挥，出现了两只强大的怪物。

“是！葛玛大人！”从两只怪物口中得知这个魔物名为葛玛，看起来是魔物的首领。不过帕帕斯已经没时间再回忆这个魔物的事情了，两个怪物已经主动向帕帕斯发起了攻击。

可是帕帕斯毕竟是强大的战士，对付一两个魔物还是不在话下的，帕帕斯简单轻松收拾了两个魔物。

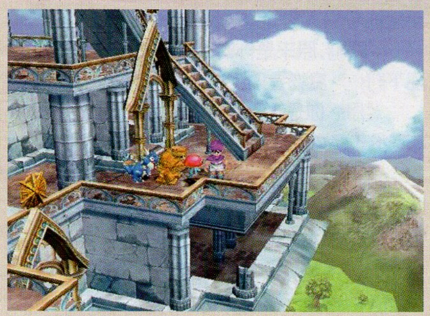
“呵呵呵。打得非常不错嘛。”葛玛似乎并不惊奇帕帕斯的力量，“但是，如果这样的话呢……”

葛玛继续一挥手，手中突然出现了一把死神的镰刀，葛玛把镰刀架到了阿贝尔的脖子上。

“阿贝尔！”帕帕斯顿时慌了神，担心自己孩子的安全。

“如果你不在乎这个孩子的性命的话，就尽情的战斗吧。不过，这个孩子的灵魂将会永远在地狱里彷徨吧。哈哈哈！”葛玛以阿贝尔的性命要挟，如果帕帕斯继续还手的话，阿贝尔就会丧命。





“嘿嘿嘿。刚才打的相当不错嘛！”刚才被帕帕斯打倒的那两个怪物从地上爬起身，又拿起了武器。

帕帕斯无奈地站在那里，任凭两个怪物蹂躏自己，即使是再强大的战士，也是经不住长久的打击，不一会，帕帕斯体力不支，倒在了地上……

“呵呵。让我们玩的很过瘾呢。”葛玛继续笑道，并看着躺在地上已经奄奄一息的帕帕斯。“恩？好像还有一口气啊。”

“唔唔……”帕帕斯艰难地爬起身子，“阿贝尔，阿贝尔你能听见吗……”

听见爸爸临死前呼唤的声音，阿贝尔也勉强睁开了眼睛。

“这些话一定要对你说……其实，你的妈妈现在还活着…一定要代替我去救出妈妈…”帕帕斯临死前向阿贝尔传达了这些话，便在一阵惨叫声中，被葛玛召唤出的火球烧成了灰烬……

“呵呵呵。亲子之情看起来真是非常的感人呢。但是，你已经不用担心了。你的孩子，将成为我们教祖的奴隶，一辈子幸福的生活下去的。呵呵呵。”葛玛看着帕帕斯变得尸骨无存，继续笑道，“杰米！刚斯！把这两个孩子带走吧！”

得到葛玛的命令，两名手下每人抓起一个孩子，准备离开这里。

“葛玛大人，这个杀人豹呢？”其中杰米发现了昏迷的波隆格，向葛玛大人请示。

“别管它了，回归原野的话，不久一定会找回魔物的本性吧。”葛玛并没有在意这只小猫，相反，却对阿贝尔手中的一块宝珠产生浓厚的兴趣，“恩？等一下。这个孩子好像带着一个非常神奇的宝珠呢。”

葛玛拿起了阿贝尔从雷奴鲁城里得到的宝珠，仔细端详了一番，便露出惊讶的神情。

“这个宝珠难道是……算了，不管怎样，还是斩草除根为妙。”葛玛当即就把宝珠打碎，“呵呵呵。好了，我们走吧。”

葛玛继续一挥手，魔物们连同阿贝尔便消失在扭曲的时空中……

于是，失去父亲的阿贝尔和亨利王子一起被带到了一个陌生的地方。妈妈还活着！父亲留下的遗言在阿贝尔心中留下深深的烙印，可是，等待着阿贝尔他们的却是残酷的奴隶生活。就这样，过了将近10年的时光……

逃出：告别残酷的奴隶生涯

“喂！你在干什么！赶快搬石头！”一名狱卒手执皮鞭，无情地抽打着阿贝尔的身体，“就这样，一直别休息，如果不继续搬石头的话，我就拿鞭子抽你！”

这十年以来，阿贝尔和亨利王子一直过着残酷的奴隶生活，不过，阿贝尔从来没有放弃从这里逃出的机会，他们俩策划了一次次逃出计划，不过每次都以失败而告终。当然，失败之后免不了一顿毒打，以致于两人身上已经伤痕累累的同时，自己的身体也变得结实了不少。

“哎呀，阿贝尔！在这里偷懒的话，马上又会被鞭打的哦。”阿贝尔趁着狱卒不注意的时候，凑到了亨利王子身边谈话，“难道又是来和我商量逃走的事情吗？转眼间已经过了10年了啊。”

“唉，是啊。”阿贝尔也无奈的叹了口气。

“我觉得我非常对不起你的父亲。你一定坚信你父亲临死前的遗言，想寻找自己的母亲吧。”亨利王子经过这十年来的磨练，已经和阿贝尔成为了非常要好的朋友，自己也俨然没有了当年王子那高贵的气质，“真好啊……即使我逃离了这里回到城堡中，我的弟弟迪尔已经成为国王了吧。唉，说这些伤心事也没什么用啊！好了，工作、工作……”

两人已经注意到一旁的狱卒似乎已经察觉到自己在偷懒，便赶忙回到自己的工作中，继续搬着那些笨重的石头。

忽然，两人发觉远处传来女孩子的尖叫声，便循声望去。

“居然敢弄脏本大爷的鞋子！真是胆大包天！看我不教训教训你！”一名手执长鞭的狱卒，正在无情地抽打着一名弱女子。

"请……请原谅我的过错……"弱女子如何能经得住皮肉之苦，便哭着向狱卒求饶。

"原谅？不可能的。你要弄清你自己的身份，身为奴隶就要饱尝皮肉之苦！"弱女子继续被狱卒鞭打着，此时已经有不少奴隶们放弃了手里的活，过来围观，阿贝尔和亨利王子当然也不例外，凑到了人群当中。

"居然被抽打成那样……真可怜……谁能想想办法救救她啊……"在奴隶的人群中纷纷议论着，但是却没有一个人敢上前说话。

"我已经忍不下去了！阿贝尔！你也来帮忙吧！"亨利王子攥紧了拳头，便冲上去制止狱卒的鞭打。

"什么！你们要造反吗！好吧，我来教训教训你！"狱卒见到亨利王子上来捣乱，毫不客气的将鞭子转向亨利王子身上。

阿贝尔也只能上去帮忙，一起和亨利王子与狱卒们扭打成一团。

"怎么了？这么吵吵闹闹的！"一名士兵模样的人闻讯赶来，打听事情的原委。围观的奴隶们一哄而散，赶忙回到自己的岗位上，生怕惹上什么事端。

"是！这两个人突然反抗了我们……"狱卒们见到这名士兵，也停止了骚动，毕恭毕敬的向士兵行礼。

"这个女的呢？"士兵询问一旁趴在地上满身伤痕正在哭泣的弱女子。

"啊，是的。这个女奴隶也不听我们的命令……"狱卒连忙回答说。

"恩，算了。"士兵摇了摇头，转身对身后的部下说道，"喂，赶快给这个女的治疗一下！"

一名部下领命后，便带着弱女子离开了现场。

"然后，把这两个人关到牢房里！"士兵抛下了这句话，转身离去，之后两名部下带着阿贝尔和亨利王子，把他们关到了牢房里。



转眼到了深夜，阿贝尔和亨利两人在牢房里，一整天都没有吃上东西。

"哎呀～真是的。不过，比起挨鞭子抽要好多了啊。哇哈哈。"亨利王子乐观地说道，"我们也没办法啊。好不容易有次机会，我们就好好的休息一下吧。"

"但是，他们究竟打算把我们关到什么时候为止呢。"阿贝尔只能无奈地躺在牢房里的地板上，仰望着天花板陷入沉思。

"恩？好像有谁过来了！"亨利王子首先发现门外传来脚步声，接着就是牢房被打开的声音。

"到底是谁呢？喂，过去看看吧。"亨利王子和阿贝尔一起走出牢房，看到了白天自己相救的那名弱女子。

"今天承蒙你们相救，真是非常感谢。"女子首先毕恭毕敬的向阿贝尔两人行礼。



"啊，你是…"亨利王子呆呆地看着对方。

"好了，这边请吧。"女子转身带着两人走到旁边另一个房间，看到了白天的那个士兵。

"听说是你们救了我的妹妹玛利亚，真是非常感谢。我是她的哥哥约西亚。"士兵首先也向阿贝尔两人致谢，但很快就转入了正题，"我从很早之前就已经发觉到了，你们好像和其他的奴隶们不大一样。有着生存下去的信念！所以，我有一件事情要拜托你们。你们能够帮忙吗？"

阿贝尔和亨利王子不约而同地点了点头。

"其实，这件事情仍然只是一个传闻而已…如果这个神殿建设完成的话，为了保守这里的秘密，所有的奴隶或许都要被杀掉。这样的话，当然我的妹妹玛利亚也会……"名叫约西亚的那名士兵顿了一下，继续说道，"拜托了！请带着我的妹妹玛利亚逃离这里吧！"

面对突如其来的机会，阿贝尔和亨利王子简直不敢相信自己的耳朵，自己多年打算逃离

这里的梦想，眼看就能化为现实。

“你们之前被抓到这里时的行李和金钱，我已经放在后面的木桶里了。”约西亚转身指了指一旁的水里漂浮着的木桶，“这个水牢是流放奴隶们的尸体的地方……这个漂浮木桶也是用来装载死人的尸体用的。或许你们会觉得很恶心……不过，只要钻进这个木桶的话，或许还能活着离开这里吧。好了，趁着现在还没有人注意，你们赶快钻进木桶吧！”

带着约西亚的妹妹——那位名叫玛利亚的女子，三人一起钻进了木桶中，约西亚解开了拴住木桶的绳子，并且一边祈祷着一边将木桶推向了水中……



启程：踏上寻找母亲之旅



“……哎呀，太好了！你终于醒了啊！”迷迷糊糊中阿贝尔觉得自己似乎躺在柔软舒适的床上，睁开眼睛，发现一位修女正在用高兴的神情看着自己，“你已经连续睡了5天5夜了，我还担心你再也醒不了了呢。”

“这里是哪啊？”阿贝尔用朦胧的眼神看着这名修女，并努力回想自己的过去。

“这里是连名字都没有的海边修道院，请安静的在这里修养身体吧。”修女安慰着阿贝尔，“没想到在木桶里居然有人，真是令人吃惊啊。听和你一起的人说，你们是从一个非常恐怖的地方逃出来的……”

“亨利？亨利他现在也平安吗？玛利亚呢？”听到这些话，阿贝尔猛然想起自己是乘坐木桶漂流到这里来的，一定是这里的修女发现了自己，并且照看自己到现在。

“他们就在修道院里呢，你赶快去看看自己的朋友们吧。”修女说完这些话，阿贝尔连忙起身。

“呀，阿贝尔！你终于醒了吗，”刚走出卧室，就看见亨利王子向自己走来，“说起来的话，玛利亚小姐好像正在接受这个修道院的洗礼，准备留在这里。”

“玛利亚她？”阿贝尔看见朋友也平安无事，心里一块石头也落在了地上，便连忙询问同行的玛利亚的消息。

“因为你刚刚醒，连梳洗都没顾上吧？算了，总之赶快去看看她吧。”亨利王子说罢，便连忙拉着阿贝尔一起向修道院的大殿里走去。

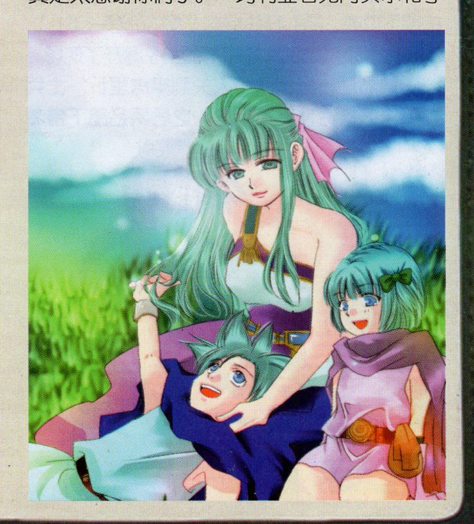
“那么，我现在给我们新的朋友——玛利亚小姐献上神的祝福。”在大殿里，一名年长的修女正在将某种奇怪的液体抛洒在玛利亚身上,举行某种仪式，“被引导来到我们修道院的朋友,玛利亚呀。赐予你神灵圣洁的祝福吧。”

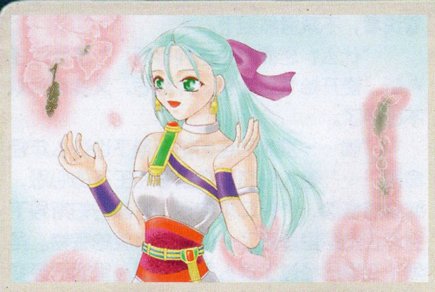
而玛利亚小姐，则紧闭着双眼，双手合抱于胸前，虔诚地跪在神像前祈祷着。

“……好了，这样一来，你也得到了圣洁的祝福。从此后，你那纯洁的灵魂将再也不会受到污染，一起学习正直的道路吧。”掌管仪式的修女说罢，便将玛利亚扶起身，“那么，仪式就到此结束了。好了，大家都回到各自的工作上去吧。”

阿贝尔看见仪式已经结束，便和亨利一起去问候玛利亚。

“哎呀！阿贝尔你终于醒了啊！真是太好了。你们接受了哥哥的托付，带着我逃到这里，真是太感谢你们了。”玛利亚看见阿贝尔和亨





利王子，显得非常高兴，但很快就转变了表情，“不过，我一想起仍然身在那里的哥哥和那些奴隶们，我就一点也高兴不起来……”

“玛利亚你是要留在这里吗？”亨利王子关切地问道。

“嗯。我现在能在这里，也一定是受到神灵指引的缘故吧……”玛利亚点头回应了亨利王子，并目视着阿贝尔，“我相信阿贝尔的勇气，一定会成为光芒拯救这个黑暗的世界的。”

“能告诉我你为什么要选择留在这里吗？”阿贝尔也向玛利亚询问原委。

“我从小时候起，就是和哥哥两个人一起生活过来的。正当我们生活艰苦，即将放弃的时候，哥哥被光之教团的人劝说，成为了士兵。多亏了哥哥，我才能有了照顾教祖大人这个工作，我其实非常感谢哥哥的。”玛利亚说起了自己的往事，但很快就转为气愤而又悲伤的表情，“但是，我非常不能理解的是，牺牲了这么多人就是为了建造一座漂亮的神殿。而且，我也非常担心哥哥的事情，所以我能做的，就只有在这里安静的祈祷了……”

“哦，原来是这样啊…”亨利王子感慨万千。

“虽然我非常后悔自己曾经加入过教团…不过能够遇到亨利和阿贝尔，我觉得非常高兴呢。”玛利亚看见大家表情比较凝重，便很快转移了话题。

“既然如此，玛利亚小姐还是留在这里吧。”阿贝尔看了看玛利亚，便对亨利王子继续说道，“那么……我们今后应该如何打算呢……”

“阿贝尔，你不是还有要找寻母亲这个任务吗。那么，让我也和你一起旅行吧？”亨利王子决定和阿贝尔一起出去旅行，便准备向玛利亚进行最后的道别。

“那么，请稍等一下，我让修女们出来送送你们吧。”玛利亚说罢，便转身去通知其他修女们。

“我在当奴隶的时候，居然没有察觉到，玛利亚小姐原来长的这么漂亮啊～”亨利看着玛利亚远去的背影，“难道她打算一直在这里生活吗？不过，我们可不能呆在这里啊……”

“嗯。说起来，没想到我们能够或者漂流到这里，我们真是走运啊。”阿贝尔也庆幸自己非常走运。

“当时啊…我在木桶里原以为已经不行了，没想到突然听到了钟声，所以就惊醒了。”亨利王子回忆起当时得救的情景，“那真是让人心旷神怡的声音啊。大概就是这个修道院里的钟声吧。”

“果然还是要走了吗？听说你要进行寻找妈妈的旅行。”两人正在说着，修女们已经出来问自己送行了。

“真的非常感谢你们。我会继续留在这里，为了那些奴隶们每日在此祈祷。”玛利亚郑重的向阿贝尔两人告别，“而且，我也会祝愿阿贝尔早日找到自己的母亲……请一路保重吧。”

“阿贝尔，你已经长大了。从此以后，自己的路必须自己去走下去吧。”给玛利亚执行仪式的年长修女也向阿贝尔告别，“但是，请别忘记神灵时时刻刻都在保佑着我们……请赐予阿贝尔的旅行神灵的庇护吧。”

向大家告别后，阿贝尔和亨利王子朝着自己的故乡——森塔罗斯村出发了。不知道十年前爸爸带着自己一起生活的村庄，现在是什么样子呢？村里的人大家都平安无事吧？怀着几分担忧、而又几分期待的心情，两人回到了森塔罗斯村。





重返：发现父亲留下的遗物

平安到达了森塔罗斯之后，阿贝尔和亨利都惊呆在那里。

“这……这是怎么回事？村子为什么变成了这样？”眼前的村子，早已经没有了往日的鸟语花香，而是一片凄凉，寸草不生。仅存的几间民房，也已经破烂不堪。

“嗯？你到底是谁啊……”在村子里唯一的一个破草屋前，一名年迈的老者发现了正在驻足观望的阿贝尔和亨利王子，“这个村子已经什么都没有了……”

“老人家，你还记得我吗？我是阿贝尔啊，帕帕斯的儿子啊！”阿贝尔当然还记得这位老人，10年之前，老人一直负责守卫村子深处的洞窟。

“什么！你是帕帕斯殿下的儿子阿贝尔吗？”老人一边吃惊地看着阿贝尔，一边仔细端详着阿贝尔的脸庞，“喔喔！居然长这么大了……已经长成大人了啊……那么。帕帕斯殿下呢？”

阿贝尔只好把迄今以来发生的种种事情一五一十的告诉了老人。

“什么！居然发生了那种事情！那么，帕帕斯殿下已经…唉…真是让你受苦了啊……”老人一边感叹着世态炎凉，一边继续念叨着，“这个村子，也如你所见变成了这副模样……”

“老人家，能告诉我为什么村子会变成现在这样吗？”阿贝尔继续向老人询问。

“以前，你也知道这里是一个非常美丽的村庄。但是，突然有一天莱因哈特的士兵们来到此地放火烧了村子……说是因为帕帕斯殿下的缘故而导致王子殿下无故失踪……”老人说



着说着，不禁潸然泪下。

“什么！居然发生这种事情！”亨利王子一听，便开始气氛起来，片刻后，又变得沉默不出声了。

“唉……没想到连帕帕斯殿下也这么年轻命短……”老人没有注意到亨利王子的心思，继续感慨着，“说起来的话，好像帕帕斯殿下当年在洞窟里埋藏了一件非常贵重的宝物。虽然不知道已经过了这么多年，现在里面已经变成了什么样子…不过相信洞窟里面一定还保留着当年的模样！请你们小心的去搜查一下吧！”



得到老人的指引，阿贝尔和亨利王子一起进入了森塔罗斯深处的洞窟，果然，在洞窟里发现了爸爸帕帕斯以前住过的密室。

“阿贝尔，快看！地上有把剑！”亨利王子一眼就看见一把闪闪发光的剑插在地上。

阿贝尔走到那把剑跟前，用力拔出了这把剑。不过，这把剑相当的沉重，自己根本不能运用自如。

“为什么这里会有把剑呢，不过，这把剑也真是重啊，根本用不了……”亨利王子一边掂量着这把剑，一边继续环视密室周围，“哎呀，那边还有个箱子！”

阿贝尔顺着亨利所指的方向望去，果然有一个箱子在那边，阿贝尔打开以后，发现里面有一封爸爸的遗书。

“阿贝尔啊。当你看到这封信的时候，恐怕我已经不在你身边了吧。也许你已经有所耳闻了，我为了拯救出被邪恶之人抓走的妻子玛莎而在世界各地旅行。我的妻子，也就是你的妈妈她有一种非常不可思议的力量。具体原因我也不是太了解，不过那种能力似乎能够通往



魔界。大概是由于妻子拥有那种能力，而被带往魔界去了吧。阿贝尔啊！你去寻找传说中的勇者吧！根据我的调查，能够进入魔界，并且从邪恶之人手中救出妻子的人…只有装备了天空武器和防具的勇者才行。经过我在世界各地的旅行，终于找到了这把天空之剑。但是，现在仍然还没有找到传说中的勇者…阿贝尔啊！你一定要寻找剩下的防具，并找到勇者，然后救出我的妻子玛莎。我相信你一定能做到。拜托了！阿贝尔！"

收起爸爸的信，阿贝尔已经热泪盈眶，原来爸爸一直以来瞒着自己妈妈的事情，就是怕自己年幼的心灵承受不了这样的打击。现在手里拿着爸爸的信，再加上刚刚找到的那把天空之剑，阿贝尔仿佛找到了前进的目标，也对自己的未来充满了信心。

"什么！居然在洞窟里找到了天空之剑！"离开洞窟回到村庄以后，老人惊奇的看着阿贝尔手里拿着的那把剑，"以前帕帕斯殿下也曾经叹息过为何自己无法装备，说的就是这把剑吗。看到帕帕斯殿下如此的伤心，当时还是第一次啊。"

"是的，帕帕斯的遗书上说，这把剑必须要传说中的勇者才能装备。"亨利王子向老人补充说明。

"原来如此啊…那么，你也要去寻找传说中的勇者吗？"老人问清事情经过之后，便给阿贝尔指明方向，"说起来的话，我以前在阿鲁卡帕村也听到过勇者大人的传闻，说起阿鲁卡帕的话，阿贝尔你的儿时玩伴比安卡也在那里啊。不知道现在她还好吗。"

听到老人这番话以后，阿贝尔当然想起了曾经和自己一起冒险过的比安卡。阿贝尔和亨利王子和老人告别之后，迫不及待地来到了旁边的阿鲁卡帕村。

还好，阿鲁卡帕还保留着以前的原样，没有像森塔罗斯那样变化那么大。阿贝尔进了村子以后，径直来到比安卡家所在的旅馆。可惜，眼前的人全部都是陌生的面孔。

"你好，我想打听一下比安卡这个人，你知道吗？"阿贝尔耐心的向旅店老板询问。

"啊？比安卡？我不知道这个人。我们夫妇是在7年前的时候，从一个叫邓肯的人手里接过这家旅馆的。"旅店老板的话让阿贝尔激动的心情一下子失落了下来，"你们也认识邓肯先生吗？邓肯先生好像身体不太好，已经搬到海洋对面的深山里面去了。"

阿贝尔和亨利王子只好离开了旅馆，正在迷茫中，忽然听见有几位村民正在议论。

"莱因哈特城还是上一任国王的时候最好啊。自从国王陛下驾崩、迪尔王子继任之后就不行了。"一位士兵模样的人说着，旁边的两位村民也在驻足倾听。

"国王简直像傀儡一般，实权却一直掌握在国王的母亲——太后大人手中，这算怎么一回事啊！那个城堡恐怕也快完蛋了。"

阿贝尔听了这番话，回头看了看陷入沉思的亨利王子。

启程：踏上寻找母亲之旅

夜晚，晚风透过窗子吹在阿贝尔的面庞上。睁开眼睛，阿贝尔发现亨利王子正在看着窗外的圆月。

"你醒了吗？阿贝尔。我只是想起了城里的一些事情…"听见有些动静之后，亨利回头看了看仍有些睡意的阿贝尔，"我只是听说老爸已经死了的消息之后，稍微有些难过而已……"

"别伤心了。我的爸爸不是也……"阿贝尔起身走到窗前，安慰亨利王子。

"弟弟迪尔好像已经成了国王，不过似乎评价也并不太好。我在想我是不是该回去看看呢……"亨利似乎还是挺在意城堡里的事情，"唉，算了。今晚就先睡吧。晚安！"

第二天一大早，两人离开了阿鲁卡帕的旅

游戏单间



馆，朝莱因哈特方向出发。

“那个，阿贝尔，我事先和你说清楚，在事情弄清楚之前，一定要对别人保密我的身份。”在前往莱因哈特的路上，亨利王子说道。

“暂时只当我们是普通的旅行者是吧，好的我知道了。”阿贝尔很快就明白了亨利王子的意思。

“喂，站住！从这里往前只有被太后召见的人才能通过！闲杂人等还是回去吧！”莱因哈特城门口的守卫无情的拦住了阿贝尔两人。亨利王子也不好直接透露自己的身份，只有凭借自己的印象，从地下牢的隐藏通路里潜入城内了。阿贝尔两人刚走进地下牢，就发现远处的牢房里传来声音。

“这些话我不对人说的话，我死不瞑目啊！”一名面容憔悴的囚犯，头发苍白，隔着牢门对阿贝尔说道，“杀死亨利王子的就是以前的王妃，也就是现在的太后大人！而且，她不但不悔恨自己犯下的过错，而且还把一切的责任都推到了帕帕斯殿下身上！因此居然下令攻打了帕帕斯殿下所居住的森塔罗斯村！我从来没见过那样蛇蝎心肠的女人。她早晚会遭到天谴的！”

阿贝尔两人当然没有理会这个囚犯的话语，继续朝牢房深处走去，突然间，亨利站住了。眼前牢房里关着的人，居然和自己的母后大人长得一模一样！

“来的正好！哀家就是这个国家的太后！赶快把哀家从这里放出去！”牢房里的人看见亨利呆呆地站在自己面前，当然没有认出这个已经和10年前大不相同的贵族王子，“怎么了？你难道不相信哀家就是太后吗？可恶，混账！确实在10年前杀害亨利王子的就是哀家。但是，这件事的初衷也是想让我的儿子迪尔成为国王啊…我现在已经真的知错了。所以，拜托了。请把哀家放出这里吧……呜呜呜。”

亨利王子哪里能够想到眼前自己的母后会被关进牢房里，在没确认事情真相之前，亨利决定还是赶快去会见弟弟迪尔一面为好，于是和阿贝尔加快了脚步。

终于穿过地下牢里的密道，二人来到国王所在的大殿。亨利一眼就认出眼前坐在王座上的，正是自己10年未见的弟弟迪尔。

“你们是什么人？找我们国王有何事？迪尔陛下现在心情很不好。你们还是回去吧！”旁边的大臣无情地驱赶着亨利王子，而亨利王子却没有理会，继续看着自己的弟弟。

“我今天不想和任何人说话。你们退下吧。”迪尔当然发现了大殿里的两个外人，冷冷地说道。

“但是，国王陛下。小弟应该听大哥的话才对哦。”亨利王子凑近国王面前，小声地说道。

“不可能…难道是…”听到哥哥熟悉的声音，迪尔顿时大吃一惊，并连忙对一旁的大臣说道，“喂！大臣！我和这个人有话要说。你退下吧！”

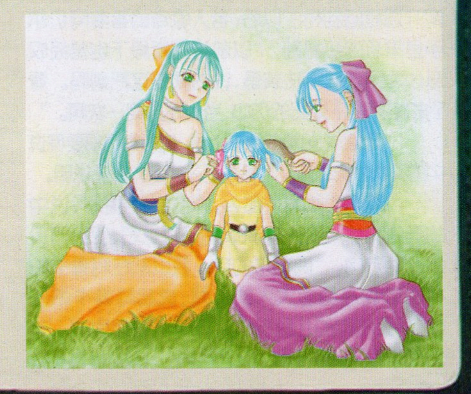
“嗯？……是，我明白了。”大臣楞了一下，还是恭敬地遵守了国王的命令。

“哥哥！亨利哥哥你还活着啊！”看着大臣退下以后，迪尔终于敢和自己的哥哥相认。

“恩，我走了这么长时间真是抱歉。其实…”亨利王子直入正题，把在地下牢里的见闻告诉了迪尔。

“啊？妈妈在牢房里？”迪尔听到以后大吃一惊，失口说道。

“嘘！别说太大声。迪尔。”亨利连忙用手捂住弟弟的嘴。



交友 广西 杨树佳
千万别加我Q，我登陆QQ的频率与重度宅出门频率一样！
男，17岁，广西贺州市高级中学

“说起来的话，我也想起了很多事情…我曾经看过这样一本书。是关于不可思议的镜子传说。我想那本书应该还在城堡内的仓库里。”迪尔对亨利说道，“据说那面镜子可以反映一切事物真实的一面，有了那面镜子，就能分辨出真假太后了。”

说罢，迪尔把仓库的钥匙交给了二人，亨利王子带着阿贝尔向仓库里走去，迪尔望着哥哥远去的背影，自言自语道：“如果我也能有哥哥那样的胆识就好了……或许我根本不适合做这个国家的国王吧。”

亨利在仓库里果然发现了一本古旧的日记，日记上面这样记载着：“今天从城里的旅行之门传送到了南方的某地。在南方之地有一座古塔。听说那里存放着能够照射一切真实的镜子——拉之神镜。但是，塔的大门却不为我敞开，钥匙在修道僧人手里。”

“修道僧人，指的是修道院里的修女吗？”亨利王子看着日记，疑惑地说道，“总之，既然和修道院有所关联，我们还是去那里寻找一下有用的线索吧，顺便还能看望一下玛利亚小姐。”

两人商量完毕以后，便离开城堡来到了自己得救的海边修道院。



鉴别：莱因哈特的真假太后

“哎呀！是不是神灵们听见我许的愿望了啊。”进了修道院大门，果然看见玛利亚恭敬地欢迎二人，“我终于能够和阿贝尔与亨利再次相见了……”

“玛利亚，这一段时间你过得好吗？”亨利关心地问道。

“是的，我过的非常好。大家对我也非常不错……”玛利亚看见自己的朋友回来看望自己，显得非常高兴。

“不过，我们可不是专门来探望你的，我们还有其他事情。”阿贝尔的话打断了这欢乐的气氛，便诉说自己当前遇到的困难和来到这里的目的。

“嗯……你们是想进入那个拉之神镜所在的南之塔是吧？那真是麻烦啊。”修女们听到阿贝尔的话之后，纷纷陷入了沉思，“那个塔的入口，只有侍奉神灵的少女才能够打开。虽说如此，充满魔物的旅途，少女怎么可能孤身到达该处呢……”

“请让我去吧！”这时，玛利亚自告奋勇。

“玛利亚……”大家都用惊讶而又赞许的目光看着她。

“我已经承蒙这些人关照已久了。这次轮到我出场了。而且，我也想尝试一下。到底我能不能打开那个神之塔的门扉……”玛利亚说完这些话，大家都点了点头。



“我明白了。既然你已经这样说了我们就不再阻止你了。阿贝尔阁下。请带着玛利亚一起去吧。”修女们同意了玛利亚的请求，纷纷向天祷告他们一路平安。

“这里就是神之塔啊。我还是第一次来到这里呢。”三人来到了神之塔，玛利亚停下来环视着紧闭的塔门，“希望我能够祝你们一臂之力…”

玛利亚说罢，握紧了双手开始向神灵祈祷…接着，一道神奇的光芒从天洒落，瞬间结实的大门就自动打开了。

“哎呀！太好了……这样一来，就能得到那面神镜了吧。”玛利亚看见自己成功地打开了塔门，显得非常高兴。三人顺利的拿到了塔顶的拉之神镜之后，连忙回到莱因哈特城。

“刚才好像看见迪尔大人带着太后大人上了楼梯去了……但是，我好像不记得4楼的太后大人何时下来过啊，难道是我的错觉吗。”大厅里只有大臣一个人喃喃的自语着，看来迪尔已经等不及率先行动了，亨利见状，连忙冲



上楼直接到达太后所在的寝宫。

“国王陛下居然不知道从何处带着太后大人过来了……真是吓死人了。居然现在有两个太后……”门口的士兵已经没有心思继续看守房间，已经被两个太后吓昏了头脑。

“嗯～到底哪一个是真的母亲大人呢…”迪尔正在发愁,看见亨利王子回来连忙诉说事情的经过，“我原本是想帮助哥哥一臂之力,做一些自己力所能及的事情的…好像，我反而帮了倒忙啊。”

“迪尔呀，你难道不认识妈妈了吗？好了，赶快过来吧。”“混账！我就是真的，你们现在还不知道吗！赶快把这个肮脏的女人抓到牢房里！”两个太后虽然长得一模一样，言辞口吻却截然不同，两人不由分说便争吵了起来。

这时，亨利拿出了在神之塔里得到的拉之神镜，两名太后被镜子的光芒一照，其中一个太后就现出了魔物的原形。

“那、那个镜子是！混账！没想到我的真身居然被认出来了！”假太后看见事情已经败露，便气急败坏地说道，“这样的话，只好杀了你们了！”

假太后不由分说便向亨利袭来，经过这么漫长的旅途，阿贝尔和亨利王子自然已经不是当初的小少年，两人合力一起消灭了这个魔物。

“愚蠢的人类们啊……如果不杀死我的话，这个国家的国王明明就能变成世界之王的…”魔物留下这句话之后，身体便化为了灰烬。

之后，假太后的消息一瞬间就在国家里传开，大家一起休息到了第二天……

“阿贝尔,多谢你和哥哥一起打倒了冒充母亲的怪物。我打心眼里感谢你。如果再那样持续下去的话,不知道这个国家会变成什么样子…”第二天一大早，迪尔向阿贝尔致谢，“真是的，我作为国王来说真是不称职啊。所以，阿贝尔你也帮我劝说一下好吗？让哥哥来做国王吧。”

“国王大人,这些话我虽然一定会拒绝…”亨利话锋一转，佯装拒绝了迪尔，“身为小弟，你也应该听大哥的话才对。”

“但是，哥哥……”迪尔虽然觉得自己能力不足，其实更加舍不得哥哥再次离开自己。

“当然，身为大哥我也会竭尽全力帮助国王大人。”亨利说完这些话，便转身向阿贝尔说道，“……所以，我可能今后不能再和阿贝尔你一起继续旅行了。长久以来承蒙关照了，我们就此告别吧。再见了，保重啊，阿贝尔！”

“真是多谢你了。今后我会和哥哥一起治理这个国家,让人们能够幸福的生活。”得知哥哥决定留下,迪尔显得非常高兴,并再次向阿贝尔致谢。

“我到底应该怎么感谢你为好…一时间真想不出来。这一切都是哀家任意妄为的过错。”而太后看来经过这次的风波后已经收敛了许多，“这次的教训我将会牢记于心。今后哀家将再也不会随意下令干涉朝政，请放心吧。”

“和阿贝尔与亨利大人一起出来旅行真的非常愉快。”玛利亚也向阿贝尔道别，“我不久也会回到修道院里去,所以我们就此告别吧。听说阿贝尔大人为了救出母亲而要进行寻找勇者的旅行,请一路保重。我会祈祷你平安无事的。”

和大家告别后,阿贝尔离开了莱因哈特城,继续踏上了独自寻找母亲的旅行。想起爸爸的遗言，想起传说中的勇者,想起得到的天空之剑,阿贝尔又打起了勇气,登上了前往西边大陆的船只……



收服：袭击村民的杀人豹

又是一次乘船旅行,海风吹拂在脸上,阿贝尔仿佛想起了儿时和父亲一起冒险的情景。船只下一步要到达的,是西边大陆的门户港——波特赛米镇。

没有了同伴，阿贝尔独自一人下了船，想起比安卡，又想起了自己当时所救的那只小猫波隆格，不知道它现在下落如何呢？或许早已经命丧了吧……

“救、救命啊！”刚一下船，就听见远处传来了呼救的声音。阿贝尔循声望去，原来是一位农夫打扮的人，正在被两名男子追赶。

“不用喊救命吧！是你自己来找我们的吧？”男子不怀好意地说道，“所以,赶快把钱交出来！”

“不！我不会相信你们的。”农夫警惕的

向后退了两步，并抱紧了手里的一个包袱，“这些钱是为了村子里的大家……”

“真是想不开的家伙啊！恩？”两名男子正要武力抢夺农夫手里的包袱，忽然发现了正在靠近自己的阿贝尔，“你是谁？难道想和我们打一架吗？”

阿贝尔并没有回答，继续用愤怒的目光看着对方。



“难道没听见我说的话吗？但是，我看你很不爽。尤其是你那个瞧不起别人的眼神！”两名男子说罢，变冲过来要和阿贝尔一搏。

阿贝尔自然轻松收拾了他们两个，不一会，两人就被打趴在地上。

“切、你给我记住！”留下这句话，两人就赶紧跑了。

“谢谢你救了我。”农夫过来向救命恩人致谢，“哎呀！若是你的话就可靠多了！拜托了。你能帮帮我吗！”

面对农夫突如其来的要求，阿贝尔也不好当即拒绝，于是便答应了。

“哎呀，那真是太谢谢了！其实，我们的村子周围住着一个非常厉害的怪物，经常糟蹋田地。再这样下去的话，我们只有被饿死了…所以，我代表整个村子来到这里寻找强大的战士。如果拜托你的话就放心多了，因为你好像很厉害。当然我不会白让你们干的！我会给你丰厚的礼金的，现在先预付给你一部分吧。”

农夫说罢，把手里的包袱递给了阿贝尔，便转身要离去：“剩下的一半等你收拾了怪物再给你。那么，我就先行一步回村子了，你一定要来帮忙啊！我的村子就在此地一直往南的卡波奇村！”

阿贝尔既然收了别人的钱，也不好不帮别人的忙。于是，便照着农夫所去的方向，到达了卡波奇村。

卡波奇村也不算太远，不一会，阿贝尔就来到了这个村子。果然，村子里一片荒凉，仅存的几块农田，也已经被糟蹋的不成样子。

“那么，你还是指望波特塞米的那个帮助你的人来吗？”在村子里最大的建筑内，阿贝尔看见几位村民围在一起，其中一位年迈的老者，正在开口说着自己的事情，

“是啊。因为那里经常有强健的战士来往呢。”另一位村民回答道，当然，这个人阿贝尔认出来了，就是给自己礼金的那个人。

“我不赞同！”另一位村民却是消极态度，“居然把村子里的事情托付给素不相识的外乡人！如果被他欺骗了的话，那些钱可就白出了。”

说出这些话之后，其他人并没有发表答复，而这位村民仍然保持自己的态度：“那么，我回去干自己的工作了……你们最好考虑清楚。”

“恩？你是？”走到门口的村民发现了一旁偷听的阿贝尔，并蹬了他一眼，“让开！”

“喔，是你啊！记得我吗！我们在波特塞米见过。”听见这边有动静，屋里的人也循声望来，其中一位村民认出了阿贝尔，热情地打着招呼，“你果然来了啊。看来我相信你还是没错的。呵呵！那么，详细的事情让村长告诉你吧。”

“哦？你就是在波特赛米镇里救人的侠士吗。”原来其中一名年迈的人是这里的村长，得知阿贝尔的身份之后，村长便诉说事情的原委，“不好意思拜托你一件这么麻烦的事情…真是非常过意不去。需要你帮忙讨伐的，是一只怪物……那是一个又像狼，又像老虎的可怕的怪物。大家只是知道它是从西边过来的。既然你这么厉害，就请你找到怪物的巢穴，并且消灭它吧！”

话音未落，门外就传来了村民的惊叫声。阿贝尔闻讯赶忙出门，果然看见一只杀人豹，恶狠狠的向村民们袭击。



“就、就是这个怪物，侠士！拜托你了！”村长刚探出个脑袋，就赶紧缩回了屋里。

阿贝尔仔细端详了这个怪物，总觉得有种似曾相识的感觉。阿贝尔在脑海里努力的回忆着，终于想起来了，这个怪物原来是波隆格！当初和比安卡一起救出的那只小猫，原来是只杀人豹！

阿贝尔当即拿出了年幼时比安卡送给自己的发卡，波隆格似乎也感觉到阿贝尔有些熟识，问道发卡上的味道之后，波隆格终于认出了阿贝尔，并亲昵的和阿贝尔打闹着。

“原来、原来你和怪物是一伙的！”村民们用惊恐的眼神看着阿贝尔，村长赶紧送来了剩下的礼金，“好了，钱你拿走，赶快离开这个村子，走的越远越好。”

有了波隆格作伴，阿贝尔便不再感觉到孤单，继续在新的大陆上旅行着。

再会：离散多年的比安卡

有一天，黄昏即将降临的时刻，阿贝尔来到一个名为萨拉波那的村庄，据说这个村庄就是著名的富豪鲁德曼所居住的村庄。阿贝尔依稀记得自己年幼时好像和爸爸一起见到过鲁德曼这个人，也许能从他这里打听到一些传说勇者的线索。

“汪汪！”刚一进村子，就看见一只小狗朝自己亲昵的叫着。阿贝尔仔细看了看，自己并没有见过这只小狗。

“来人啊！拜托了！请拦住那条小狗！”接着，传来一位少女甜美的声音，少女匆忙的追赶着小狗跑到了阿贝尔面前，已经气喘吁吁，“对不起。这家伙……突然跑了出去……到底是怎么回事啊？好了，回家吧，莉莉安。”

原来这只小狗名叫莉莉安，少女正要带小狗回去的时候，莉莉安却怎么也不愿意。

“哎呀！莉莉安对除了我之外的其他人这么亲切，这还是头一回啊。”少女惊讶着，并开始打量着阿贝尔的相貌，“你究竟是……”

好像忽然想起了什么，少女非常愧疚的向阿贝尔行礼：“哎呀，真是的。我居然连您的名字也没问。”

“你叫阿贝尔是吗？我名叫芙罗拉。”少女报上自己的姓名之后，阿贝尔陷入一阵沉思，总觉得这个名字似乎在哪里听过。

“好了，莉莉安，我们回家吧！”芙罗拉非常礼貌的向阿贝尔道别后，便带着小狗离开了。

向旁边的村民打听后阿贝尔才知道，原来这名女子就是富豪鲁德曼的女儿，自己年幼时曾经与她有过一次面会。另外，阿贝尔还得知富豪这几日正在选拔女儿的新郎。

出于命运的指引，还是出于想和鲁德曼打听勇者的事情，阿贝尔不由自主地走向鲁德曼的豪宅，门口已经聚集了很多前来应募的人。

“欢迎大家光临！我是这个家的主人鲁德曼。”正在此时，房门打开了，鲁德曼稳健的身姿出现在众人面前，“那么，今天召集大家来到这里，主要是为了决定芙罗拉的未婚夫。”

“但是，一般的男子是不可能轻易娶走我可爱的芙罗拉的。”鲁德曼清了清嗓子，继续说道，“所以，必须要有一个条件。”

门口前来应募的青年中议论纷纷，都在期待着鲁德曼接下来要提出的具体条件。

“根据古代的传言，这个大陆的某处有2个不可思议的戒指。据说戴上火焰戒指和水之戒指的人将会带来幸福。如果有人能够得到这两枚戒指，作为女儿的结婚戒指的话，我就允许他们结婚！而且，作为我家的女婿，我将会把祖传的盾牌也送给他！”鲁德曼说出这席话，便准备转身走进屋里。

“请等一下！”这时，传来了芙罗拉的声音。

“芙罗拉！我不是让你在房间里等着的吗？”鲁德曼似乎有些生气。

“父亲大人。我从小到大都一直很听父亲大人的话。但是我自己的丈夫我还是想自己来挑选。而且、大家听我说！火焰戒指据说在一个流满岩浆的危险洞窟里。拜托大家了！不要为了我去做那种危险的事情。”芙罗拉对大家说道，并发现了人群中的阿贝尔，“哎呀？你就是刚才的那个阿贝尔吗？那么，你也为了和我结婚吗？”





“什么？是芙罗拉的朋友吗？”鲁德曼也发现了相貌英俊的阿贝尔，“……恩。看起来像是个值得信赖的年轻人……总之，如果要和芙罗拉结婚的话，只有能够带来2个戒指的人才行！好了，芙罗拉跟我过来吧！”

鲁德曼说罢，便转身走进了屋里。

“哎呀哎呀，真是相当苛刻的条件啊。”门口聚集的人群一哄而散，大家看来都不敢去冒险寻找两枚戒指。

阿贝尔当然不会害怕这些艰险，打听到戒指的情报之后，带着波隆格一起潜入了火焰洞窟，在山洞深处里果然发现了火焰戒指。

“喔喔！你得到了火焰戒指吗！恩。阿贝尔你干得漂亮。”鲁德曼看见阿贝尔平安归来，并带回了火焰戒指后,也赞许的点了点头，“接下来…剩下的就是水之戒指了……说起水之戒指的话，或许是在被水包围的地方吧。好！我的船就停泊在村子外面，你自由的使用吧。”

鲁德曼把村外的船只借给了阿贝尔，让阿贝尔继续去寻找另一枚戒指。阿贝尔乘坐鲁德曼的船只，为了打开水门前往水之洞窟，而来到一旁深山里的一个村子。据说这个村子里的人就是专门负责守卫水门开关的。

“恩？有谁过来了吗？”进了村子，阿贝尔看见天色已晚，敲响一间民家的房门，主人看见阿贝尔之后，表情非常的奇怪，“恩？你是谁？我们以前在哪里见过吗？”

阿贝尔当然也认出了对方，原来是比安卡的爸爸邓肯。

“什么？你是帕帕斯的儿子！”邓肯激动地说道，“阿贝尔！你还活着吗！哎呀，真是长大了啊！那个时候还是个小孩子，经常和比安卡一起玩呢。……那么，令尊呢？帕帕斯现在还好吗？”

阿贝尔将这些年的事情,如实地告诉了邓肯。

“是吗，帕帕斯已经……阿贝尔你也受了不少苦头呢，孤身一人坚强的生活到现在。我家也是，如果比安卡她妈妈不那么早死的话…以前身体明明那么好，真是搞不明白啊。”

话说到这里,邓肯好像忽然想起来了一般：“说起来的话，你来的途中见到比安卡了吗？她应该去参拜妈妈的墓去了……”

“我回来了！”就在这个时候，一位少女推门进入，阿贝尔仔细打量了一下，确实和年幼时的比安卡神情有几分相似。

“比安卡！是阿贝尔，阿贝尔回来了！”邓肯赶快把这个喜讯传达给比安卡。

“哎呀……阿贝尔！果然你平安无事啊！而且，连波隆格也长大不少啊，波隆格！”比安卡看见阿贝尔和波隆格忽然出现在自己面前，仿佛回到了小时候的光景一般，“在森塔罗斯村被毁灭之后，我就听说阿贝尔你失踪了……不过，我一直坚信你一定还活着！因为，我们那个时候曾经许下一起冒险的约定啊。但是，已经经过10年之久了……这些年的很多事情,都跟我说说吧。请在我这住下吧。恩？你不能在我这里久留？你说什么？为了结婚去寻找水之戒指？哎呀……”



抉择：难以选择的三位新娘



两人多年不见，一起畅谈到深夜，第二天一大早，比安卡就早早起来给阿贝尔做好了饭菜，准备和阿贝尔一起去寻找水之戒指。

“啊，阿贝尔。这件事我一直瞒着比安卡…其实，比安卡不是我的亲生女儿。正因为如此，我不想给比安卡带来不幸，我想让她幸福的生活下去。”邓肯趁着比安卡没注意，拉住了阿贝尔的手，小声的嘱托道，“我的身体一直是这幅模样，今后会怎样我也不清楚……阿贝尔如果能够和比安卡一起的话，我也就安心了。”

有了比安卡帮忙，阿贝尔当然顺利的找到了水之戒指。回到萨拉波那村之后，鲁德曼已经开始准备婚礼了。

“干的漂亮！只有阿贝尔你才配得上芙罗拉的丈夫啊！那么就如约定的一样，让你和芙罗拉结婚吧！其实，我早已经开始准备结婚典礼了。呵呵！”鲁德曼从阿贝尔手里接过水之戒指之后，态度已经完全像对待亲人一般，便转身询问自己的女儿，“芙罗拉！你和阿贝尔结婚该没有什么意见吧？”

“是的。父亲大人……”芙罗拉回答说，并察觉到阿贝尔身旁比安卡的存在，“……但是，那边的女性是？”

“嗯？我？我叫比安卡，只是阿贝尔的儿时玩伴而已……”比安卡也察觉到自己的立场，便赶紧找借口准备离开这里，“那么！我也该没事了，差不多该回去了……”

“请等一下…难道说比安卡小姐你也喜欢阿贝尔吗…”芙罗拉机警地察觉了阿贝尔和比安卡之间的微妙关系，“还是说阿贝尔阁下你也一直在意比安卡小姐…如果不注意这一点就和我结婚的话，阿贝尔你会后悔一辈子的……”

“那个，芙罗拉小姐，其实并不是那样…”比安卡连忙解释。

“喂，冷静一下，芙罗拉。今天给阿贝尔一晚上的时间，让他好好考虑一下，到底选芙罗拉还是比安卡。”鲁德曼果断地做出了决定，“今晚我已经在旅馆给你预定了房间，你去那里休息吧。比安卡小姐就在我的别墅里休息吧。”

深夜，在旅馆里休息的阿贝尔怎么也睡不着，决定外出散散步，一个是年幼的玩伴比安卡，一个是富豪的爱女芙罗拉，究竟选择哪一个度过自己的余生呢？阿贝尔陷入了迷茫中。晚风吹拂着阿贝尔的面庞，但是却一点也感觉不到舒适。之前已经有所耳闻，据说莱因哈特的亨利王子和玛利亚最近也结婚了。而自己一直在旅途中，也没有时间回去庆贺，这次这么快就轮到了自己。



“哎呀，阿贝尔，你也没睡啊。”碰巧，阿贝尔在镇子里也遇到了同样失眠在外面散步的比安卡，“好像事情很严重呢，但是，别烦恼，选择和芙罗拉小姐结婚才是明智的啊。请不要担心我的事情了，我这么多年都是一个人生活过来的。好了，阿贝尔，你也累了，差不



多该回去休息了吧，我想在这里再吹吹风。现在一点也睡不着……”

虽然比安卡口中这样说，不过阿贝尔仍然可以感觉到比安卡心里非常的难受。阿贝尔回去躺在床上，仔细考虑着，想着想着，迷迷糊糊就睡着了。

“好了，经过昨天一晚上的时间，阿贝尔你应该考虑清楚了吧，”第二天一大早，阿贝尔就被邀请到鲁德曼的豪宅里，“那么，请向芙罗拉或者比安卡其中一个，求婚吧。”

屋里出奇的安静，时钟发出滴滴答答的声音，比安卡和芙罗拉分别站在鲁德曼的两侧，用一种难以形容的眼神看着阿贝尔，阿贝尔心里清楚，无论选择哪一个，对方都会受伤。

“喂喂，等一下！”正当阿贝尔一筹莫展之时，楼上再次传来一名女子的声音，“你就是阿贝尔是吧？虽然不知道你是哪里来的，不过你干的相当不错。没想到真的有能够找到火焰戒指和水之戒指的男人存在……没办法，我来和你结婚吧。怎么样。”

“你、你在说什么！阿贝尔是不会和你这样的女孩结婚的吧。”鲁德曼气急败坏地说道，看来这一位就是鲁德曼的另一个女儿——黛博拉了，阿贝尔一眼就认出了这位曾经将自己脸蛋扭得生疼的女子。

“哎呀，爸爸啊。你又不了解男孩子的心情。”黛博拉对爸爸撒娇道，便转身面向阿贝尔，“唉，算了。如果那样说的话，就让阿贝尔自己来做决定吧。好了，赶快选择我吧。我可不想和优柔寡断的男子结婚哦。”

面对突如其来的事件，阿贝尔更加糊涂了，到底选谁好呢？选择比安卡的话，算是了却了邓肯的一个心愿，爸爸的在天之灵，也会感到高兴的。选择芙罗拉的话，可以得到鲁德曼家祖传的盾牌，据说那个盾牌就是传说中的天空之盾，和勇者有着某种渊源。而选择黛博拉的话……不知道自己以后的生活会变成什么样子。

面对人生最大的抉择，相信每一个人，都会认真考虑一番。阿贝尔也不例外，就这么考虑了许久……许久……

尾声

传说的勇者究竟身在何处？阿贝尔何时才能救出自己的妈妈？这些都是后话了。阿贝尔结婚之后，有人说他们夫妻一起继续出去旅行着，不过最后结果如何，就不得而知了。不过，相信阿贝尔一定能实现自己的愿望，救出自己的妈妈，然后一家团聚的，这也是大家所希望的结局吧。



反逆の小小编



■主持 / 翔武
■栏头 / 地狱熊猫
■插画 / 风月樱
■美编 / 又被画成伪娘的包子T T

国庆过完了，接下来好像没什么节可以过了。哦，好像有个万圣节，不过到现在也不知道应该是怎么样的过法。国庆期间小编们都过得不错，该回老家的回老家，该结婚的结婚，还有回老家和结婚两不误的，真是干什么的都有啊。

上期那个新的小栏目——猜猜看，有读者起名为“游戏猜猜看”，这根本区别就不大啊(–_–b)。南方的朋友们书到的比较晚，所以中奖读者和答案都是每隔一期一公布，请大家留意。另外有读者问这个奖品是不是一直都是零钱袋？我可以告诉大家，奖品是每期都不同的。

翔武：在向鲁鲁修告别吗？
地狱熊猫：算是吧，都已经完结了，这次用这个做题材。
翔武：鲁鲁修是不是除了我没其他人选了？
地狱熊猫：是的，得知你和露琪都是双子这个盛产腹黑的星座之后，鲁鲁修和修殿的任务就交给你们俩了。
翔武：这算是什么样的设定啊！
地狱熊猫：这叫再现人物性格，再现原作。
翔武：……说起来，鲁鲁修没挂真是可惜了啊，本以为他会彻底挂掉，结果却挂不了了。
地狱熊猫：为R3做准备吧。
翔武：你是说魔女与香辛料吗……

☆PG领奖台☆

本期边角栏中奖的读者是■ 辽宁省 杨晓冶

翔武：我的形象换成市丸银的话，估计更黑了……不过比较喜欢市丸那种坏。

本期任性贴图区中奖读者是■ 北京市 刘俏

翔武：年纪很小的读者嘛，很好，很有潜力！

包子：记得我十一岁的时候也画画，但是画的全是葫芦娃和采蘑菇的白雪公主大战黑猫警长啊— —+。这次的奖品送给你，希望努力学习，考上理想的初中！

以上读者将获得NDSBBS提供的玩偶一个。

本期猜猜看的奖品是■

这个怎么表达呢……

翔武：貌似是叫捏泡泡垫的挂链，现在比较流行的挂链玩具，捏的时候还有声音。

本期奖品



★提示1：这是GBA早期的游戏。
★提示2：这游戏最初诞生在GB上。
★提示3：这是掌机上非常有人气的麻将游戏。但厂商不能告诉你。
★问题：这是GBA上的什么游戏？

猜猜看 第②期

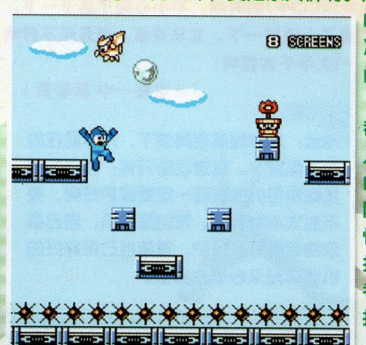
翔武十一黄金周假期大冒险



十一已经过去很久了，不知道大家过得怎么样。本人十一前和十一后都安排得满满的。在十一前几天，把Wii上的《洛克人9》打通了，相比正统系列前几作，这作感觉难了，还是说我很久没玩洛克人的缘故了。这次《洛克人9》的感觉很不错，手感和最喜欢的初代一样，部分地方设定非常让人无语，基本上都要靠背版……不过这个游戏也只能下载了，这要是单出估计都没人买。打银河人那关，打了个2分02，转天再一看，YOUTUBE上超过1分50的一大把，看了下别人的打法，实在是太强了，感觉基本上没什么提高的余地了。不过通了就好啊。我想用布鲁斯（T_T）。

9月30号的时候去买衣服，晚上顺便去天安门那边转了转，人多得我都不想走路了。今年天安门的花坛除了那个宫灯的，感觉其他都差点意思，没往年的好看。难道是因为今年奥运摆过一次所以从简了？

前门大街翻得还行，但是觉得没有原来的感觉好。小时候吃的“都一处”烧卖还在，不过已经从那时的2元一斤涨到了50元一斤，真是杀人价啊。用编辑部流行的话说，就是花钱买了一个LOGO。不过哪天还是要去吃一次，那天路过门口时候闻到味都走不动了……



十一回来之后大家都在紧张的工作，本人也忘记关注本期的有趣事件了。这阵时间在玩口袋妖怪，特别爱用玛纽拉，这张是插画作者风月樱画的玛纽拉化的翔武。

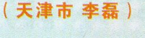


打机族高三学生的烦恼！

最近心里颇有些矛盾和彷徨，刚刚升入高三，气氛突然变得紧张了许多，同学们都疯了一样地学习,可我却怎么也提不起精神。要告别心爱的掌机，这难度也太大了。虽然很多毕业的“掌机前辈”们都告诉我放弃一年就可以，在以后的时间里想怎么玩就怎么玩，但我却无论如何都下不了决心。或许真的是该采取一些强制性的措施了，可我却不知如何是好。武哥，我该怎么办呢？

可能我也要和PG告别了，最迟是年底。高考之后再回来，也许会发现PG变得让我都不认识了。希望到那个时候还可以看到武哥，那就已经破了掌机迷的“九月魔咒”了，希望那时可以和其他掌机迷一起自由地玩游戏！祝PG的全体编辑人员幸福快乐，祝PG越来越好。

（天津市 李磊）





八房：虽然明知道玩游戏荒废学业不好，但一放下就想玩，于是自己心里很别扭很有负罪感，一边又想着大学之后就可以玩了一边又发愁高三的学业……

这种心态真是太让人熟悉了。要我说啊，不明白学习重要性的话，不如抽空找个招聘会看看吧，你要想着“我五年后就要加入这些人打破脑袋找一份工作，那种时候，我的简历上能写什么呢？”多这么想想，就了解到学习的重要性了吧。其实学习和主机养护啊、养成好习惯啊，这些东西一样。并不是一时的努力可以彻底扭转，重要的就是一种平时的，持久的意识，随时心里都有着危机感和责任感，这样才能够真正扭转自己的态度。

为什么NDS游戏那么多，PSP游戏那么少呢？（同问！）
男，17岁，安徽省巢湖市居巢区，QQ：278959545　安徽 许寰 交友

我PSP的悲惨命运—进水记

依旧记得那个阳光明媚的下午，天气是那么的晴朗，空气是那么的新鲜。这一切都是因为从那天开始我也是有机一族了，1750元入手了PSP全套设备。可就不到两个月后，我心爱的小P进水了……不怕大家笑话，我都是一边上大号一边玩PSP的，可我刚从兜儿里掏出PSP，结果就……掉进马桶里了。我崭新的PSP立马变成了“落汤机”。当时直接就傻眼了，赶紧用衣服擦干上面的水，然后开机，没反应。当时那个恨啊，那个恼啊，那个气愤啊，我连死的心都有了！下午屁颠儿屁颠儿的跑到电玩店，老板说烧主板了，他也修不了，只能发到深圳去修。我也不知道他说的是真还是假，反正有救就行。我放在他那里一个多星期，果然修好了，只不过屏幕右上角有几个黑点，我那个高兴啊，高兴归高兴，还得掏钱，350RMB，为了PSP我忍了。

可好景不常，不到半个月右键不好使了，老往右跑，当时我真想把它摔了！啥破玩意儿啊！花了我那么多钱，游戏没玩几个，老让我上火！这我也忍了，玩不了别的游戏，我玩战神。玩这游戏不用十字键，可两天后START键又不好使了。我直接崩溃，再过两天能开机，但关不了机，只能休眠状态，我不活了我！真不知道是我玩它，还是它玩我！不得已，我又屁颠儿屁颠儿地跑到电玩店里，老板说只有十字键的零件，没有控制条。折腾了两个小时，终于换上了，花了140RMB。直到现在START键还是不好用！

塞翁失马，焉知非福，我发现一个很有意思的事情。有一次我玩CCFF7的时候，不小心磕了桌子一下，结果黑屏关机了。感情我的PSP比别人的功能多了，只要轻轻在桌子上磕敲一下，立马关机，而且还不影响开机，真的很方便！假如时光能倒流，我希望那天忘记带PSP，一失手千古恨啊！

（平度一中 薛学良）





翔武：对你的遭遇同情下，对你现在的心态佩服下。我想说的只有：和自己贵重钱财相关的东西一定要保护好啊，要不就太不划算了。特别是主机，自己喜欢的话就好好保护，看着自己保养好的机器玩起来心里也舒服。

这到底是进步还是退步

有一天在思考一个问题，就是传统游戏今后如何发展？像我们上一代人对《魂斗罗》《DQ》都会了解，而且是深深地热爱，很多如今支持这些大作的玩家都是一批老玩家，而新生代的玩家又有多少会理解这些游戏呢？比如我，对《DQ》一点兴趣都没有，在任天堂不断用新创意吸引越来越多的人涉足游戏的同时，新与旧的对应似乎越来越明显，正如NDS与PSP，还有其他的次世代主机。整个游戏机大战宏观来看就是由于任氏的创新理念，使新与旧对应愈发激烈。PS3只要能撑到蓝光普及的时代就是成功，而那时又有多少人肯再投入PS3的怀抱呢？不是玩网游的，就是投入WII的怀抱。而像《最终幻想》《勇者斗恶龙》《合金装备》这些游戏又要在何处生存呢？原本变得很有内涵的游戏，本来上升到一定层次的游戏，被任天堂以创新一举退回到原本简单的层次。这是一种进步，还是一种退步呢？

再过十年、二十年，又有多少人还记得《FF》《DQ》呢？伤心啊，无奈啊……（大连市 葛芸辉）



一狼：有人喜欢，就总有人不喜欢，即使人人都喜欢了，同样还会出现类似的游戏来竞争。任天堂并没有退步，只是相较于索尼而言画面逊色了许多，不过在游戏理念和创意上的进步是索尼所不能比拟的。一狼还有一点个人的看法，无论画面怎么进化，终究是没有极限的。比如PS时代的FF8，当时画面看起来非常赞，不过在现在看来，不过是满屏的马赛克而已。而FC时代的超级马里奥等动作游戏，虽然画面简陋，时至今日玩起来也不失手感。画面的进化，只能在一段时间内占据市场主流，而创意的进化，则永远不会被后人所遗忘。

翔武：毕竟现在玩家年代不同，让他们玩FC啊、GB啊这些怀旧，部分玩家都没经历过这个阶段，即便是玩起来也没什么感觉。老游戏在这个年代想让新玩家接受的话，应该用一种新的方式来表现。比如进行画面强化，系统改进之类，虽然可能失去最初的那种感觉，但是这样会适应时代的发展。我非常厌恶把老游戏照搬过来的作品，比如马上就快推出的《时空之旅》，这种画面现在只有那些老骨头们能接受了吧。

交友 江西 李正昊
初三了，成绩有所下降，拼了！
男，14岁，江西省南昌市二十八中，QQ：935480286

为了理想！高三，我又来了！

各位小编好，不知道上一封信收到没，每一期都收到很多读者们的来信吧，小编们辛苦了！

这是复读的第二个岳,九月初的一次统测中,自己排在年级的100名左右,不知是喜还是悲。如果这是在一年前,简直是不可思议。可是自己毕竟是再读高三啊！但正是这次统测,让我清楚地认识到班中高手如云,真是藏龙卧虎,深不可测。只能长叹一声,高考发挥失常的不只是我一个人啊！有高手,竞争才会激烈,战斗才会精彩。为小编们介绍点情况吧！今年我们江苏省复读人数达4万人,接近参加高考总人数的1/10。再加上我省现行的高考政策,09年江苏省高考会更加惨烈。估计应届毕业生们恨死我们了（＝＝！）。

和去年一样,最近老师让我们填写高考目标,说实话,自己很迷茫。可能是经历了一次失败，信心不在了；也许是害怕自己会再次失败。问问四周，再看看其他人的理想。可以说除了清华北大，中国其他名校都上榜了。我很想以后创建自己的公司,原考虑今年填报西安财经学院,但最终都没有填写。因为觉得那与自己理想相差太远,也许是对自己的要求过高了,也许吧！但自己仍选择了复读,即使知道心中的梦想是那么遥远。已经不起失败,所以即使风雨载途，也要岿然不动，勇往直前！　　（江苏省 孙亚俊）

翔武：看到你的留言写道：人生是场旅程，重要的不是终点，而是为理想而奋斗的过程，我觉得你有这种心态挺不错的。作为一个已经工作的人，我想告诉你，高考考上什么样的学校并不一定决定你今后的发展，进入社会工作之后还有很多机会，找的工作和自己专业不对口的情况多得是，学校里也只能学一些比较简单的东西，好多东西都要在以后的工作中学习。所以，找一个适合自己的大学先毕业吧，为自己的理想努力吧，即使没有实现也没关系。

猴子：严格地说，一所好的大学对于你的未来确实有积极影响，所以我建议你结合自己的能力报考一所尽量好一些的大学，考大学固然很重要，但是考上大学之后怎么办，才是对你的人生影响最为重大的。有些学生在考上后觉得可以一劳永逸了，最后临毕业才后悔莫及。所以我给你的建议就是：尽自己的能力去复习考试，但是上了大学之后不能松懈，因为那才是你人生的开始。

这是打着漫画之名的交友啊！

第一次得知翔武是海贼饭是在VOL55翔武写得特别策划里，之后也经常看到翔武再PG中写有关海贼王的话语。请问翔武还喜欢其他经典动漫吗，我只喜欢海贼王和灌篮高手，请问PG有人喜欢樱木花道吗？　　（辽宁省 吴岳航）

翔武：目前除了《海贼王》，比较喜欢《家庭教师REBORN》，画风比较适合我，虽然战斗也总是一边倒吧。《死神》一直都在看，但不认真看了,死神FANS们别打我，我是觉得真不怎么样。动画现在就看了一个《高达OO》的第二季，感觉还不错。

《灌篮高手》很喜欢啊,多热血，多青春，比较喜欢水户洋平……

包子：最喜欢的当然也是《海贼王》、《浪客行》但其实也特别的喜欢《虫师》、《浪客剑心》、《幽游白书》等。至于《灌篮高手》，楼上的家伙！你不要抢,水户洋平是我喜欢的，你去喜欢鱼柱吧！－－＋

我再也不上课看漫画了
把我的漫画书还给我
入房抽屉里也有……

不知编辑部有没有《口袋妖怪图鉴》，如有请告知价格。（口袋迷如何？）
男，16岁，陕西省宝鸡市宝鸡中学，QQ：328672745
陕西 蒋勇翔 交友

奇怪de生物逆袭编辑部



包子哥说的奇怪的生物是什么啊？不会是小强吧？（北京 陈惠）

★包子：由于编辑部每天十几台电脑同时开着，所以每天都有大量的辐射和热量被释放出来，我曾经养过的水仙啊，文竹啊，都适应不了这火焰山一样的环境而死掉了，就连仙人掌这样的植物在几台电脑的“对角辐射光线”中,都化成了木乃伊。整个屋子总觉得缺少生机，于是某个初夏的清晨，单位某同事捡到了一个蜕皮的知了壳，于是放到显示器上后感叹：哇~好有生机啊！仿佛回到了大自然的怀抱！（寒= =+）。于是他一发不可收拾，早上来上班的路上就爬到树上去找知了壳，（虽然是我强烈要求他帮我抓的）然后很快，我电脑前就诞生了强大的知了壳亡灵骑士团……



★任性贴图区★



←北京市 刘俏 对于一个十一岁的同学能画出这样的画来说，已经非常不错了，人物的比例恰到好处，线条也很清晰。但是在颜色的搭配上还需要加强些，期待看到你更好的作品哟！

→广东省 何建达的作品。为什么我只有51啊，不过看到一狼和猴子的赏金，满足了。

→笔名为mew的读者，这张草鹿八房留漏掉一个最大的特征，就是头上的印记。耳朵也画多了，莫非头上的是假的？



北京市 王雅澜的作品。小编的形象层出不穷啊，不过我鞋的颜色似乎错了……



任性贴图区再开，征集读者绘画投稿，可邮寄或电子邮件。来信请至北京安外邮局75号信箱，掌机迷收或PG@VGAME.CN。

交友 天津 谢闻宇 上次发的卡忘了写自己邮编，所以这张和那张大致相同。（好歹还有QQ呢）
男，天津市河平区徐州道开封里，QQ：245105002

掌机快乐赢 中奖名单

本期开奖期数：109



四等奖3名

怪物猎人 P2G 雪山包

广东省　莫家骥

北京市　严晓鹏

广东省　杨林辉

山东省　傅一昂

北京市　叶莞

三等奖1名

赛尔达传说或超级马里奥

原装触笔一套



机器猫零钱袋

五等奖5名

安徽省　汤穆

安徽省　舒畅

浙江省　李恺

天津市　刘泽宇

河南省　范本一



怪物猎人 P2G

雄火龙手办

上海市　方健峰

一等奖（1名）



上海市　崔敏

二等奖（1名）

原装机器猫

DSL 四件套



掌机快乐赢

嗨！

每期都有新变化的"掌机快乐赢"又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！

三等奖2名

怪物猎人小猪存钱罐

NDSL DQ5 原装外壳

一等奖1名

四等奖3名



怪物猎人雪山包

五等奖5名

精致动漫挂饰



二等奖1名

SVC2豪鬼手办

特别奖

NDSBBS提供玩偶1个

具体参与方式请见PGBAR

小提示：

如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

参加办法：

1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。

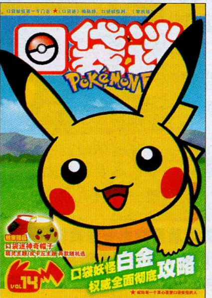
2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为 10 月 25 日，时间以当地邮戳为准。

3、中奖名单将在 111 期刊登。回函卡复印无效。

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。

口袋迷(14)

■定价19.8元　上市热卖中

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！

Wii动力

■定价：18元　上市热卖中



2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。

NDS标准典藏08终极版

■定价：18元　上市热卖中

广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！

口袋迷(13)

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　接受邮购



终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版最新加印)

■定价：19.8元　上市热卖中



东京游戏展最速特报/完全攻略 寂静岭·重归故里/特别策划 手柄进化史/电软视点 铃木裕 您在哪发财·像素游戏《洛克人9》的逆袭！

电软2008年第22期

■定价：9.8元　上市热卖中



口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价：24.80元　上市热卖中



3周年特集真是惊喜不断，不仅是页码加到400页之多，而且从潮流信息来说，更是潮到爆！潮流品牌前来祝贺，当红艺人也是觉得不能拉下的，纷纷送上祝福寄语，并且把最强力的大配送到读者面前，一定要细细品尝呵。

SO COOL 2008年第10期

■定价：15元　上市热卖中

电子游戏软件

2008年1～22期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元

电子天下·掌机迷

2008年第1～17期	8.80元

动感新势力

48～69期	9.80元
60～63、65～69期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1～10期	15元

口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版\豪华版	19.8\29.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
NDS终极奥技	19.8元
机战FAN(2)(3)(4)	19.8元
口袋的魅力(口袋妖怪十周年纪念)(半价)	9.9元
口袋特训营(半价)	9元
SoPlay偶像新势力(团体/个人)(半价)	6.4\6.4元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177　邮资免取



DQ必须死……在我后面……

貌似在编辑部里喜欢怀旧的只有猴子和我，而猴子在因为DQ5使用金手指事件被我BS之后也成功转职成一位DQ黑，因此编辑部里力挺DQ的现在只有我独自一人了。时常在编辑部里听到这样的声音：“DQ青内部分裂，FF青头顶青天”、“DQ必须死”这样的语句，而一狼最近的签名也不得不改成：“DQ必须死……在我后面……”只要我一狼还活着，我会一直坚持把DQ玩下去……



↑说起怀旧，一狼还是怀念自己高中时段痴迷的一部动漫——《犬夜叉》。

游戏成就： 原来土星版吞食天地2在HARD模式一币通关之后果然也有隐藏模式……
编辑部重大事件： 露琪终于也要离我们而去了……正所谓天下没有不散的宴席，只能在此祝愿露琪在以后的道路上一路顺风……（怨念啊~以后中午谁陪我一起去吃7－11啊~）

向着夕阳奔跑吧，少年！

白い花が夜空の　隙间静かに埋める　まるであなたが侧にいる　ような　优しさ香る　あなたと　自由を　探した　あなたとの　やすらぎ　求めた　あなたとの　永远の爱を　信じた雪降る夜だった

《FFTA》的主题曲白い花。这首是露琪和我都非常喜欢的一首歌。露琪这期之后就要南下回老家结婚了，就用这首歌欢送他吧，大家以后都要好好干啊。话说我没准哪年去那个城市玩的时候就会去找他蹭饭也说不定（笑）。



↑最近办公室里发生了吉祥物连续残害事件！我们的小桂桂它，它战斗到了最后一刻！



游戏成就： 白金，战斗塔踏破！不过别墅的家具都好贵啊……
编辑部重大事件： 有人夜袭编辑部，大家纷纷发现桌上的手办、玩偶倒了霉。



包子

现在是11日的凌晨五点多那么五分钟。天蒙蒙亮，在单位加班到睡着，再到被冻醒，原来自己忘记关窗子。汗，大概一周后新的掌机迷面市了。然后差不多两周后大家就能看到新书了，当大家看到新的掌机迷的时候，我估计正在单位为了下一期而努力加班呢！这里嘱咐大家一句：“天气凉了，记得多穿衣服，秋天比较干燥，多喝些水。”在正确的时间写上要对大家说的话，但是此时的大家却收不到也想不到，此刻的话是我的“现在”。而在大家的“未来”才会收到…而等“未来”的你们收到的时候，却已经成为了我的“回忆”~有种《星之声》的感觉，真有意思，魔哈哈哈哈哈~最近开始饲养一种叫“金铃子”的昆虫，随身带在身上，然后有时候暖和了他就会叫，很好听。就是长的很像蟑螂。汗，另外已经托友人回国时帮我带DEPAPEPE的演唱会dvd了，强烈期待！

编辑部重大事件： 露琪一路顺风！美编伟哥也接结婚了，祝福他们和谐美满！

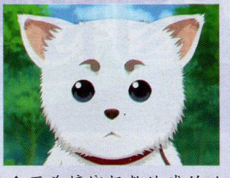


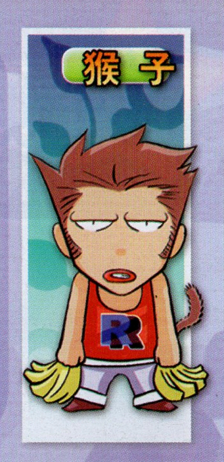
~小编们的轻松驿站~

交友　广东 韦业　GBA游戏的制作和汉化需要什么软件？最好是中文的（汗，请致电神游）
男，15岁，广东信宜市东镇新里三区，QQ：335992241

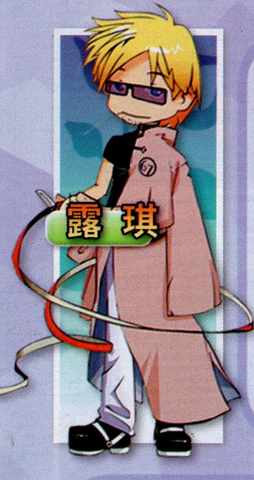
灭蟑行动在继续!

最近编辑部里小强大爆发，猴子将办公桌清理了一遍，居然在桌子上发现了一个小强家族！对这种不请自来的侵入者，猴子自然是毫不留情，将这些虫族怪物击杀。好不容易清理完这些恶心的东西，旁边某人对猴子说：“你狠，人家没怎么得罪你你就杀了他们全家。”于是猴子只好顶着种族灭绝的罪名维护和平了。在写手札时，猴子又在桌子上徒手拍死三只小小强，看来写完之后得去洗手了……

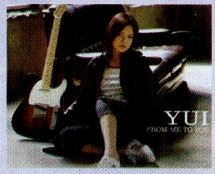

↑灭杀蟑螂拯救地球的功臣——定春的大头照。



最近游戏成就：《寂静岭5》通关，攻略完成。
编辑部重大事件：作为生日礼物，猴子给自己买了台土星，却被一狼拿来单刷恶魔城去了（这个游戏本来就是单刷的吧……）。



脱团……



↑《太阳之歌》电影版绝赞，今后和翔武一起萌YUI。

时间真是个难以捉摸的东西，参与制作过33期杂志后，发现自己来编辑部也有一年半了。选择在这里工作现在看来是个明智的决定，收获的经验值远比付出的爱要多得多。不过等大家看到这段文字的时候我已经回老家结婚了，换句话说就是脱离了PG这个有爱的团队。

感情方面，结束了从去年底开始持续半年的攻略平静接受normal ending的现实，却在上个月不经意间找到了新的归宿。离开北京并不意味就此告别，大家一定会在闪光的明天带着闪耀的成就再度闪亮的相见。

Ciao，dear friends.

游戏成就：PM5持续攻略中，16岁G cup达成，父嫁结局目指。-_-|||
编辑部重大事件：人气小编回归，预定下期乱入。-_-

读编往来

蔬菜悲秋

不知道为什么，到了秋天就会莫名的伤感，中午去买饭的时候，看到外面落了一地的叶子，大树这家伙，夏天水分充足的时候就弄那么多叶子来装饰自己，到了这个缺水少粮的季节，就毫不犹豫的把这些叶子都弄掉，美其名曰：叶子这种东西只是装饰。可怜树叶们的一生都只是可有可无的铺垫而已，当然站在别人的角度看，若是问叶子自己，它一定会这样说：起码我已经绽放过了，我就是我。


↑喜欢的东西会随着时间的推移而慢慢褪色。



游戏成就：有幸玩到了一款极品游戏，它的名字叫《小熊伙伴》。
编辑部重大事件：又有人回老家结婚了，时间真可怕。

Editors' Diary

现在烧录设备大行其道，真的有人买正版吗？给个理由先。（得了便宜卖乖是不对的）
男，19岁，浙江工业大学中文系，E-MAIL：sunisgood3@sina.com　浙江 孙勇　交友



PG贴图特搜队

□主持／翔武
□美编／包子

贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并。收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的。



←哟呵呵呵呵～看到这位老兄敬业的cos，笑的我肠子都痛了，虽然我是包子，肚子里只有馅，是没有肠子的－ －+ 不过其实很喜欢他那个手套?类的东西，太强了……



本期收到这个不错的壁纸，画风挺好的，不过又是我不知道的作品，谁能下期告诉我一下。



洛克人的cos有很多，可我万万没想到把洛克人X7的三个角色忍者猫化。







这个模型作者想象力实在是太丰富了，又让我想起某个可变式GP03D的图。这个改造简直是圣斗士和高达完美结合，仿佛听到了刹那那句"我就是高达"。

交友 重庆 余晓阳
本次掌机迷的转型非常成功。我已经爱不释手了，中国加油。小编加油。
男，20岁，重庆市渝中区解放西路重庆日报社，QQ303458131



这幅作品名为"腹黑领导人民"。CODE GEASS R2结局真是让人不爽啊，该死的人没死，反倒是准备变成魔女与香辛料了。





我没有什么想说的，只是……我还是赶快找个时间机器吧。

↓这位老兄你当心啊，没准哪天你的人生就发生变化了。有小弟要追随你，天天有政府和海军的人来抓你。还是整容或者带个铁面继续生活吧……





拿高达作品开涮的作者真是太多了，这不是又来了位假面骑士GUNDAM吗。

DVD ROM 光盘收录

代表月亮 吸干你们

Vampire Knight

For thou art all that I can prize,
My joy, my life, my rest……

■文/绫小路义行
■责编/露琪
■美编/包子

我承认长期以来很多人——尤其是正处于花季的少女以及误以为自己还是花季少女的女人——对于“吸血鬼”这一概念有着严重的误解：面色苍白，衣服常年不换，昼伏夜出，对于美丽的少女有着执着的迷恋，不喜欢喧闹的人群，对刺眼的阳光有着由衷的厌恶，喜欢躲在狭小的空间里享受自己的乐趣……如果正在读这段文字的你以为我是在描述“美型又高贵的吸血鬼”的典型特征那你就错了，事实上我只是在总结“肥胖又懒惰的死宅男”的大致习性而已。就这一点而言，少女们一边在对于吸血鬼抱有幻想的同时却又对死宅男抱以鄙夷本身就是一件很奇怪的事情。

当然，我们不得不承认，那些被欧罗巴人传说无限赋予神秘又被日本漫画家无限加以美化的黑夜之妖怪们，有着死宅男们就算今生望穿秋水也只能望出一池刷锅水但终究得不到的无敌美貌：高挑的身材，华丽的服装，优雅的举止和脱俗的



品位，黑夜给了他们黑色的眼睛于是他们就要去寻找光明，天若有情天亦老被吸干了血就沧桑，众里寻他千百度蓦然回首那人露出獠牙正在对你笑and so on……（露琪：不带你这样堆砌了诗句不说还篡改得面目全非的！）有着如此偶像的外表，自然就让那些整天追着偶像剧看个没够但又只能在背地里对着偶像们被抖露出来的不雅照片惊人绯闻糜烂生活而流干泪水的少女们，彻底而忠诚地拜倒在这些在传说中永恒完美的吸血鬼们的脚下：“请吸干我的血吧，德华！”“我的血只为你流淌啊，宇春！”“不被你吸血我就活不下去呀，经天！”“我们一起来拍裸照吧，冠希！”（露琪：—_—b 最后一个是啥？？）

于是即便愤怒的宅男们试图要纠正少女们不切实际的妄想，但是那一长串属于吸血鬼们的梦幻特征还是让每一个即将步入花季的少女以及明明早就结束了花季的女人充满憧憬：“吸血鬼们大都曾经是贵族哦！”（“那又怎样，中国的僵尸很多以前还是王爷贝勒呢！”）“吸血鬼们都会把血液当成香槟来品尝哦！”（“那又如何，母夜叉孙二娘还把人肉做成包子来贩卖呢！”）“吸血鬼们喝了少女青春的血液之后就能永久美丽哦！”（“那又咋了，我们喝了含三聚氰胺的牛奶还能尿出结石呢！”）“吸血鬼中有着会与人类发生恋情的高贵伯爵哦！”（“那又喵的，杂志编辑里还有‘催稿如杀人，从来不见血’的伪娘露琪呢！”）（露琪：喂，喂！）

在这么一个个独守空闺却又不甘寂寞的夜晚，

问答 刘墨翰
怎样才能得到怪耳之耳啊？（对这它头打，打烂耳朵，之后50%几率获得）
男，16岁，电子邮件：liumohan19930405@tom.com

所有掩藏于黑暗之中的白皙容颜都变得浪漫不已，因此每一次关于吸血鬼的传说在枕畔响起，都会毫无意外地博来饱含期待的小小惊呼。

虽然传说始终是传说，但这个世界上偏偏就是有人对于自己向往着的事物抱有坚定的恒心，因此在类似“我就是相信有白雪公主，所以我每天都在吃苹果”“我就是相信有奥特曼，所以我每天都在吃咸蛋”“我就是相信诸葛孔明长很帅，所以我每天都让自己冷静一下”（露琪：好好的《赤壁》又招你惹你了？）的斩钉截铁之余，少女们依旧在对着那些历史上明明一个个都卷毛卷得跟花椰菜一样的伯爵子爵男爵公爵大发花痴，一口咬定了他们只要一成为吸血鬼就会立马拥有星星眼太阳鼻月亮唇陨石眉，俊帅迷人得仿佛天上少有地上难寻。

因此当《吸血鬼骑士》在蔷薇花瓣与圣堂钟声中缓缓来到所有人面前的时候，女生和男生的质疑语气里都带着一丝超脱梦幻的不真实：“呀，吸血鬼骑士？！守护着少女的不死帅哥，这也太太太浪漫了吧！”“哦，吸血鬼歧视？！所以这是一出为了种族的自由平等而奋斗的剧吗？”



然而这个听着似乎梦幻的故事，一开头却偶像得半点也不梦幻：在看似平凡的黑主学园里，有一个只在晚间出来上课的夜间部。这个与正常学生作息时间刚好相反的部门里，每一个学生都是成绩优秀的精英，而他们举世皆惊的美貌也让所有学校里的女生为之倾慕。只不过想要与他们接近并非易事，按照学校的规定，日间部里的普通学生不得与夜间部的精英学生直接接触，并且在入夜之后，所有普通学生均不得逗留于校园内，为的就是避免夜间部学生的学习被干扰——这种光看设定几乎就要奔着《流星花园》去了的剧情，在气质平凡的女主角与高雅脱俗的男主角登场后更加让人对于下面即将发生的“道明寺狂野地将杉菜按倒在地，然后对着她娇嫩的脖子狠狠地咬了下去”的剧情期待不已。

事实上就算剧情不揭露，以玖兰枢为首的夜间部成员刚一露面，就已经博得了女性粉丝的一致认定：“看啊，多么吸血鬼的面容啊！”“听啊，多么吸血鬼的声音呀！”“瞧啊，多么吸血鬼的举止那！”——尽管听起来确实不像是正常人会觉得高兴的赞美，但“夜间部的学生都是吸血鬼”这一设定，就已经令无数少女开始产生了联翩的遐想，就差没有冲到自己学校抓着校工的衣领狂喊“快说，你就是吸血鬼对不对！你不承认我就不放过你！”了。

这里同时也向我们揭示了在《吸血鬼骑士》里所设定的吸血鬼等级：位于所有吸血鬼里最高统治者地位的，是血统纯正的纯血族；次于纯血族的，是有着崇高地位的贵族；再往下则是一般吸血鬼以及曾经是人类却被纯血族吸血后变成的吸血鬼；最后则是变成吸血鬼的人类因为力量不完全，渐渐被原始欲望所侵占，最终堕落成野兽的LEVEL-E。听起来似乎有点复杂，但用在钱柜喝酒的规则来解释就显得简单许多：最普通的就是单喝饮料，稍微高级点的就用红酒兑葡萄汁；再高一级可以用芝华士混绿茶；最豪爽的莫过于拿芝华士加冰喝纯的，喝不倒的就是真豪杰！（露琪：你是想要证明你的私生活有多么的糜烂么？）身为吸血鬼世界里为数不多仅存的纯血族后裔，玖兰枢用身份征服吸血鬼，用美貌征服普通人，君临天下，莫敢不从。这几乎就是人型屠龙刀一般的存在，却在遭遇了锥生零之后感受到了来自倚天剑的压力。尽管出身高贵，但奇怪的是玖兰枢似乎一直以来就对人类抱有若即若离的态度，既不会主动接近人类，却也不会贸然攻击人类。更奇特的是，几乎有如王子殿下一般的他，从很久以前就对黑主优姬有着强烈的感情，言谈举止中始终暗示着优姬是他最重要的宝物，令一干痴迷他的吸血鬼咬牙切齿，更令一票追随他的女性读者和观众切齿咬牙。

追溯时间更久远一些，通过玖兰枢的回忆可以得知。在优姬童年时，从吸血鬼手上救下了她的人正是玖兰枢。而优姬的整个童年也都与玖兰枢紧密相联，可以说玖兰枢根本就是优姬年少时最依赖的对象。虽然“青梅竹马”一向是普罗大众喜闻乐见的情侣关系表现形式，但发生在这一对男的太帅女的太平凡的组合身上，就难免会让人产生出“你这青霉素也配站在我家白马王子的身边”的愤怒情绪。

只不过童年的美好似乎并没有为优姬带来美好的春天，这个典型的又面又瓜的女主角，在不明所以的情况下俨然虏获的玖兰枢的心之后，又继



续当着全世界几千万双观众的眼睛，公然对锥生零发起了半带挑逗半含暧昧的诱惑，这种左手屠龙刀右手倚天剑的做法着实太过灭绝师太，以至于在少女们还在对于落单的一条学长心怀希望时却发现一条学长也对优姬心存好感后发出了“灭绝老尼你怎么连打狗棒都不放过呀唬”的怒吼！（露琪：你是打算帮金庸先生设立兵器谱么？）不过关于优姬的真正身份，在《吸血鬼骑士》的初期的确是一个困扰了所有读者及观众的谜。这个理论上来说不过是在被吸血鬼袭击下幸存下来的普通女生，却有着让所有吸血鬼都难以抵挡诱惑的“美味血液”。这种类似“活动血库”一样的存在，放在《怪物猎人》里堪称是随时补充HP的超方便恢复道具（“优姬，这轰龙太难打了，快跑过来让我啃几口呀！”“是的，我这就来！”“喂，喂！”），但随着玖兰枢复仇策略的逐步展开，优姬的秘密也逐渐显露端倪：“原来她不是灭绝师太，而是周芷若呀！”“据说她也是左手张无忌，右手宋青书，中间还跟光明左使传绯闻呢！”“呀！果然是个坏女人！！”“……”（露琪：-_-# 你今天是注定了要跟金庸过不去是么？！）

如果不是锥生零的半路杀进来，这《吸血鬼骑士》的剧情大概就会一路顺风顺水的朝着“王子遇见了灰姑娘，于是他们幸福地在一起”的恼人式圆满大结局发展。但也正是因为有了这个表面上看起来跟谁都很别扭的少年的掺和，才使得人类、吸血鬼、吸血鬼猎人这三者之间的矛盾更为激化，换句话说：三角恋就是他喵的比天长地久两情相悦来的过瘾呀！（露琪：其实你根本就是惟恐天下不乱吧！）

关于锥生零的身世，其实一直以来都有着两种匪夷所思的猜测，其一是说“你知道零的妈妈叫什么吗？——就叫做‘锥’呀，因为‘锥’生‘零’啊！”（相似的笑料还比如“诸葛亮的妈妈姓何，因为‘既生渝，何生亮’”）；其二是，人人都把锥生零叫做“ZERO”，所以他其实是有着布里塔尼亚血统试图解放11区的腹黑男——虽然我承认以上两个冷笑话确实也不怎么好笑，但比起“他是吸血鬼猎人世家的继承人，现在要跟纯血统的吸血鬼抢女人”这种很八点档主妇剧场的剧情设定比起来，多少还是有一点值得作为茶余饭后闲聊的资本的。作为吸血鬼猎人家族里的双胞胎之一，零从诞生起就背负了无法逃避的悲哀宿命，当然这并不是说命中注定零就得跟他弟弟一缕在有朝一日得互相掐着对方脖子来祭奠某村子里的魔神，而事实上我也很想说“你他喵的又叫‘零’，又是诅咒之双生子，我真的很想劝你放弃成为吸血鬼猎人而是改行去做除灵摄影师这份大有前途的职业呀”，只不过除了零在母亲体内就吸收了弟弟的体力和能力之外，他所背负着的宿命更远远要比他想象的还要悲惨。

由于父母曾经消灭了还没有堕落成LEVEL－E的LEVEL－D（也就是被变成吸血鬼的人类），因而遭到了该LEVEL－D的恋人的复仇，偏偏不巧的是，该复仇者竟然也是纯血种的大吸血鬼，大名鼎鼎的做事全凭喜好的绯樱闲——据说关于这一悲剧也有着一个半冷不冷的笑话：你知道为什么绯樱会杀了锥生全家么？因为她很“闲”呀！——好吧，这笑话确实也不见得比上面的两个热到哪里去就是了。（露琪：那你还有脸说！！）为了最大程度上给杀了自己恋人的锥生家族带来绝望，绯樱闲先是将零的父母全部杀掉，又吸了零的血将他变成LEVEL－D，最后更带着零的弟弟一缕扬长而去，这种典型的吃了霸王餐还不忘打包的土匪式作风，不仅令人开始逐渐理解零为什么对于吸血鬼如此的痛恨，更让人浮想联翩地对绯樱闲的身姿充满遐想：“就算您长得很藏马，可是您毕竟也不是妖狐呀呀！请您一定要跟飞影幸福啊啊啊！”（露琪：我才要请你不要动不动就扯出不相干的作品来呀！）

绯樱闲带走了一缕之后，立刻就消失了差不多五年的时间，正当零开始因为自己体内的LEVEL－E原始欲望不断沸腾而陷入了痛苦中的时候，一个带有绯樱闲强烈气息的少女突然出现在黑主学园里。虽然优姬为了缓解零的痛苦，而屡次主动献身让零吸食自己的血液——写成文字就是“少女被少年狂野地抱住，他的唇与她的脖子紧密交缠，他们倒在一起，少女流下了纯洁的血液”这般让人很容易误会的描述（露琪：-_-# 那你还写！！！）——但是零单靠吸吮血液已经不足以满足日益旺盛的嗜血本能，就连零在学习吸血鬼猎人技能时师从的师傅也高度戒备着打算随时杀掉堕落成LEVEL－E的零，这时这位名叫红玛利亚的少女却让整个局势更加混乱得难以收拾。

红玛利亚，疑似还有四个兄弟姐妹名为绿玛利亚、黑玛利亚、蓝玛利亚和黄玛利亚，五神合体后的最终奥义为“北京奥运真精彩，但伦敦奥运暖场

的那辆汽车真的好变形金刚呀”（露琪：—_—#哪有名字这么长的奥义！！！），真实身份其实是绯樱闲用来逃脱元老会的追杀于是被绯樱闲借用了身体的绯樱闲的远亲（如果你逻辑有点混乱，我承认绯樱闲的逻辑更混乱）。可惜这么一位看起来有谋有勇，并且光从挑衅的气势上就显得天上天下唯我独尊的大人物，本来给人以“她一定就是最终BOSS，她如果不是最终BOSS我就把《掌机迷》都吞了”印象，却在几次挑逗了零又诱发了兄弟大战之后被玖兰枢乘虚而入轻松杀掉，于是四下里泛滥着一片悲惨的哀号：“绯樱闲你也太不争气了呀呀呀！”“玖兰枢你不可以腹黑啊啊啊！”“锥生零跟锥生一缕你们一定要幸福啦啦啦！”“《掌机迷》好难消化哇哇哇！”“……”

因为吸食了绯樱闲的血，玖兰枢从而获得了继承自闲的新力量，而他在闲临死前答应她一定会消灭的他俩的共同敌人，却是对于他而言既是仇人又是“主人”的玖兰李士。身为玖兰枢名义上的大伯，玖兰李士却在十年前被真身为玖兰家始祖的玖兰枢打成重伤。而具有野心的李士想要占有玖兰枢的力量，便打算利用自己亲生弟弟和妹妹养育的孩子来唤醒玖兰枢。拥有这一切记忆的玖兰枢，将自己的血喂给优姬之后便随即恢复了她5岁以前消失的记忆，原来她也是纯血种的吸血鬼，并且是玖兰枢名义上的妹妹和未婚妻，当年优姬的母亲为了避免她被李士抓走，而牺牲性命在她身上施展了将她变成普通少女的魔咒——于是这剧情很义无返顾地朝着“李士在企图施法消灭优姬的时候被魔咒弹回遭受重伤，而优姬的额头上则出现了闪电型的伤疤，从此人们称她为拯救世界的‘哈利优姬’或者‘优姬波特’”的方向发展，所以吸血鬼们应该都会把人类叫做“麻瓜”，对吧？对吧？！（露琪：—_—#不要用那种绝望的语气又扯出不相关的作品来呀！）

让剧情变得越发奇怪的还不只是优姬一个人，因为吸食了玖兰枢的始祖之血而远离了LEVEL-E，之前吸食的优姬的血，在她觉醒了力量之后也产生了共鸣，后来又在一缕临死前吸食了一缕体内绯樱闲的血，这三种血混合在零的体内为他带来了意想不到的强大力量，基本上看多了三流武侠小说里走运男主角机缘巧合获得先天神功这等烂故事的我们，不仅不会对于零的奇遇感到惊讶，反而会在零施展出操纵荆棘的能力后义无返顾地当场再度泪飙：“我就说绯樱闲跟藏马有血缘关系吧！！！你看连荆棘鞭都出来了，零你接下来就等着绽放菊花吧！！！”（露琪：……）

作为少女漫画家樋野茉理近年内最受欢迎的连载作品，《吸血鬼骑士》自从在《LALA》上连载以来，就凭借美型到让人尖叫的画风和错综迷离的故事获得了读者一致好评。正所谓树大招风，风大着凉，着凉了就要吃感冒药（露琪：这是啥？），《吸血鬼骑士》大红大紫之后所连带衍生出来的一系列相关作品，就是要格外理直气壮地告诉各位粉丝：吸血鬼不只吸血哦，他们还很吸金呢！

即将在NDS上发售的同名游戏，以原作故事为基础，在加入了一定分量的原创剧情后，很“理所当然”变成了女性粉丝最为期待的“少女恋爱游戏”。除了玖兰枢和锥生零这两位男主角可供选择之外，像是月之寮里的一条学长啦蓝堂学长啦架院学长啦支葵学长啦全都任你挑选，口味或轻或重堪比“黑主高校男公关部”。

既然是恋爱游戏，那么活用NDS的机能来谈一场被帅哥簇拥的恋爱就显得十分关键。《吸血鬼骑士DS》允许上下屏同时出现两位男主角进行攻略，根据剧情需要来挑选其中一位成为随行伙伴，就使得游戏的剧情走向更加难以预料，而感情线也势必更加错综复杂。所谓的吸血鬼，顾名思义理应是他们会“吸血”，所以我们才会尖叫“鬼呀！”。这么算起来，他们无论如何也都应当是人类最需要提防的敌人。

可偏偏这个世界上吸血的东西有很多，蚊子来吸我们就准备风油精，蚂蝗来吸我们就预备好食盐，僵尸来吸我们就天灵灵地灵灵太上老君你最行——只有吸血鬼们一从夜幕里出现，我们全都面红心跳，争着抢着生怕他不来吸我们的血液。所以说啊，美型永远是名为“地球”的行星上最有效的杀伤性武器，无论多么大的滔天罪孽，在美型的生物面前始终都要打了对折之余再加上80%的回扣，以至于就算是西蒙的鞭子也不舍得在德拉库拉的身上抽得太过响亮。

由此我们完全可以理直气壮对《恶魔城》的故事加以总结：所谓的吸血鬼猎人要消灭吸血鬼伯爵啊不过都是个幌子，贝尔蒙特家族的人根本就是为了表达对于德拉库拉的倾慕，才会世世代代不知疲倦地从正城爬到倒城，从100%爬到1000%地前去一睹斯人之容貌罢了。如此百折不挠，如此舍生忘死，如此前仆后继，都不是无理取闹毫无理由——

归根结底：这就是爱呀！



游戏单间

三栖人 ACG SPACE 空间 Vol 16

□栏目主持/包子

碎碎念： 不知道各位读者朋友们看过《虫师》没有，那个安逸浪漫童话般的世界里，水墨画渲染的风格，以及那些奇异的熟悉的故事，那些宁静的村庄，以及那个流荡的虫师——银古。在雍懒的片头动画音乐中，将人们带入那绚烂的虚幻之中。漫画这周完结了，很舍不得，其实非常非常喜欢《虫师》，不过只有这么短，估计动画化第二季的可能性已经非常小了，哎。如果是没看的朋友们，赶快找来看吧，当然，首推动画版。

动漫世界中的十二生肖——蛇（上）

神话传说类

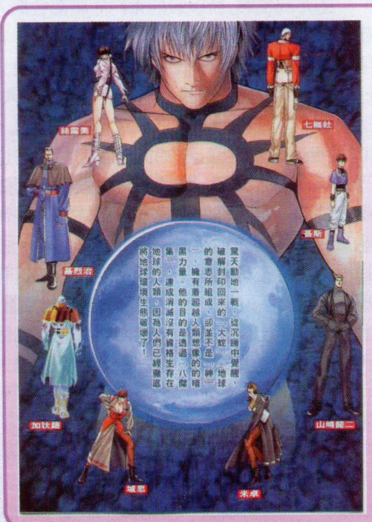


↑果然蛇靠腹肌蠕动前进非常锻炼肌肉啊，你看人家那肌肉练的……

大概很多年纪小的朋友，可能对大蛇这个角色感到很陌生，但是对于在那个电脑不普及，大家对网络更是不知为何物的年代，手头上有几块钱就全去打街机了。而KOF97则正好是当时最流行的。作为游戏BOSS出场的大蛇自然给大家留下了深刻的印象，帅气的外型，强劲的实力，再加上又和八神有着某种千丝万屡暧昧关系的设定。使得大蛇在无数玩家心中都有不可取代的地位。

说到这个大蛇，自然就要谈谈关于八歧大蛇的传说了。传闻中八歧大蛇是上古的神兽，有八个头的巨大蛇，在那个混沌的年代就已经存在了。本来它在地上安居乐业生活的很快乐，也没做什么大的坏事；只不过是没事去迫害一下劳动人民，然后每年要吃掉个小姑娘而已。

可不幸地是有一天天照大神和她弟弟须佐之男吵架了，天照一怒之下就把须佐之男赶出了高天原。愤怒地须佐之男在人间路过了一个村落，发现一家人在哭，一问才知道原来这家人地女儿要被献给大蛇当食物，本来就在气头上的须佐之男更是勃然大怒，于是拔出十拳剑就去找大蛇了。（关于这个传说，也有人说是因为须佐之男看到了那家人家的女儿并且爱上了她才帮忙去出头的。）



←围绕在大蛇周围的八杰集象征着八歧大蛇的八个头。

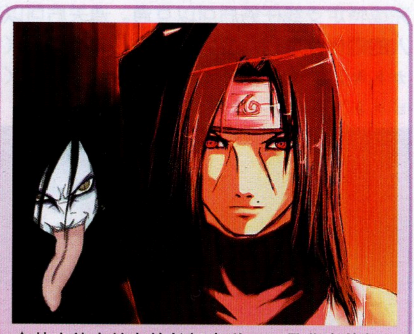
问答 浙江 李恺
DS2什么时候会出？（11月1日，叫DSi）
男，19岁，浙江省丽水市莲都区万丰小区23幢，QQ228896903

大蛇确实厉害，但不幸地是它遇到的是破坏神须佐之男，可怜地大蛇被灌醉后惨遭分尸（晕，原来破坏之神也是要先把别人灌倒再进行破坏的啊），脑袋还全被人砍了下来。发泄完地须佐之男忽然发现大蛇地一个脖子里有一把剑相当不错，于是他就把这剑拿了出来带回了高天原将其献给了姐姐天照，而此时天照心情也好了，就原谅了弟弟，让他回到了高天原，而那把剑，也就是传闻中的草剃之剑（别名‘天丛云剑’，不过国内多叫‘草雉剑’）……

而另一个版本是传说八岐大蛇走到那都乌云密布。当须佐之男切开蛇的尾巴的时候发现了草剃之剑，原来是因为这把剑指向那里，那里就乌云密布。所以故名天从云剑。

记得那个时候每天都放学往图书馆里跑。家里人说我终于开始用功学习了，而其实，是因为那个图书馆终于有了漫画专柜，每天都和同学跑去看《KOF》了（汗）

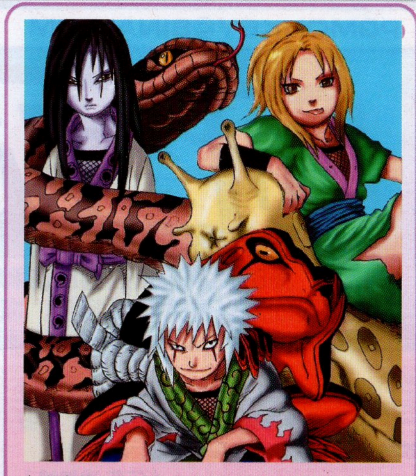
邪门歪道型



↑其实就大蛇丸的长相来说，还是非常帅气的,当然，不是他吐舌头的时候——

发现和蛇有关系的人物，取名字时都爱加个“大”字。《KOF》的叫大蛇，火影的就叫《大蛇丸》，一个比一个大。作为三代目火影猿飞的徒弟，曾经一度被认为是火影继任者，和自来也、纲手并称为“传说中的三忍”。看似一片光明的前途，自从大蛇丸的父母被杀之后就开始发生了转折。

大蛇丸开始研究禁术，起初的目的可能是想再父母一面，但是后来大概是为了永生吧，身体换了又换，甚至冒似还移植了蛇皮组织，能整个人都变成蛇。而且还曾加入过晓，代号是“空”，在宇智波鼬加入后退出组织，并建立了自己的忍者村——音忍村，进行秘密的人



↑看来从小大蛇丸的皮肤就够怪异的。

体研究实验。在他50岁时杀死了风影后利用砂忍者村及音忍者村攻打木叶，也杀了恩师，但是付出双臂的代价，在进行了灵魂转生后复原。

一直企图要霸占拥有写轮眼的佐助的身体作为下一个灵魂的容器，但是最终没有得逞，被佐助用写轮眼封印在他自己的身体里，在佐助与鼬对决时因佐助的查克拉耗尽，打破封印企图重新占有佐助，却被鼬用万花筒写轮眼的奥义“须佐之男”封印在十拳剑中.（果然占上蛇的人最后都会被须佐之男诅咒么？）

到最后，这个疯狂到让人直起鸡皮疙瘩的大蛇丸在无数同人女的惋惜哀痛中给自己追求永恒的一生画下了句号。永恒，一个所有生命体的终极追求，所有艺术生命苦苦攀缘的颠峰，从蛮荒时代到文明社会，人类一直心怀渴望，举首向天，企盼神示以永恒。人生苦短，面对永恒,我们的匆匆几十年的生命又和何其短暂！尽管如是，有人还是不惜一切代价去接近永恒，去走进永恒。于是，大蛇丸舍弃了亲情，舍弃了友情,舍弃了自己的无限光明但异常短暂的前途,甚至于也舍弃了自身的肉体。为了一个永远不会达成的梦想而努力着。或许不会有人真正的明白他想要的究竟是什么。也不会有人理解他痛苦的内心。也不会有人听到他留下的遗憾。

至于永恒我想我们永远无法达到的才是永恒，如果达到了肯定还会有比永恒更长久的东西，就像“无穷”这个词一样，如果能数清楚“无穷”有多少，那么无穷也就不叫无穷了，所以，人是无法达到永恒的……

问答无双

集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，
你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

问 请问GBA记忆棒怎么用？我用了但还是无法保存进度啊？《牧场物语 矿石镇的伙伴》里究竟有几个别墅，怎么造？（江苏 凌湘斌）

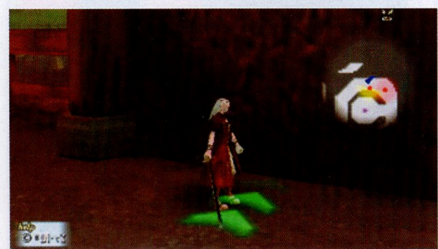
八房■ GBA记忆棒一般都是插在通信线接口上使用，主要用途是把GBA卡中的进度保存起来，以便还原或备份。除了用作反复还原进度复制游戏资源（比如口袋妖怪）之外，还有一个用处是把卡带中的存档保存在记忆棒中，再导入烧录设备，这样就可以将实卡中的进度导入电脑了。备份失败的主要原因是使用了烧录设备设置了多个游戏(合卡)，这样的话记忆棒读取到的并不是游戏，而是烧录卡菜单(LOADER)，用单卡烧录模式（non-loader）即可。

牧场物语中共有三座别墅，分别是镇别墅：高价直接请木工制造；山别墅：结婚50周年纪念日配偶赠予；海别墅：与GC版联动获得。没有条件或者耐心的话可以用修改解决：代码020025D8:07。记得用记忆棒（笑）保存存档哦。



问 PSP的《瓦尔哈拉骑士2》在通关后有没有新任务啊？隐藏迷宫呢？（河北 刘振伟）

八房■ 通关后只有追加一个新任务，挑战隐藏迷宫而已……隐藏迷宫分为マーニディル洞穴、コフィネス、フォートマスポート、ヘルフォート、ニブリガン冰洞、流浪地和妖界几个区域，完成特定支线任务后可以互通。通关后可以加入的同伴倒是有几位，分别是：キリアン（アカトキ）、オットー（エルフ）アーノルド(ホビット）和ロザリンド（人类）。



问 我在玩gba的《洛克人ZERO3 》时,不知为啥精灵使用一栏的得分总是差了6分满分,可我压根没在任务中使用精灵啊？（天津 谢闻宇）

八房■ 部分精灵的效果为永续效果，只要使用一次之后一直有效，所以也一直扣分。比如加HP上限、伤害地形消失等，或许是你之前不小心用过此类精灵但忘掉了。如果使用了这种持续效果的精灵，那分数会一直扣除的。所以想要追求高分数就压根不用精灵吧。如果不慎已经用了精灵，可以先打通游戏，下一周目继续收集即可。

问答 安徽 舒畅 PSP352m33-4若要升级为3.71m33除了用神奇电池刷外，还有什么安全点的办法吗？（直接升即可）
男，17岁，安徽省铜陵市幸福村，QQ564866005

问 《FFTA2》神选者的技能都是在哪学？有隐藏任务吗？女剑圣如何获得？《FFTA2》可以和《FFTA》联动吗？口袋妖怪GBA版如何和NDS版联动？（山东 郭俊杰）

八房■ 神选者（エアレス）的技能基本上全是来信触发的。首先得到神选者职业，之后在酒吧中接受来信，信中会提示地点，去指定地点接受相关任务即可获得必要的武具。女剑圣的获得方法是完成下列任务：
少しばかり不調です（トラメディノ湿原）
そぞろすずしき夜（フロージスの町）
强きを求めし者（タルゴの森）
おぞましき怪物（アイセン平原）
おり重なる想い（ナザン废坑、クシリ砂漠）

本作可以和前作联动，只要在GBA口插着前作卡带（D版、单卡模式下的烧录卡也可以），就可以得到社团技能ライブラ。口袋妖怪也可以与前作联动，具体方法请见本期研究文章。

问 我最近爱开始玩《机战AP》，在查看能力——机体能力和机师能力时有许多技能、效果都不知道意思？（北京 陈连东）

八房■ 这个……篇幅好多的，建议你查阅一下相关资料。机师能力是以下这些，希望能够对你有帮助。

技能	效果
ニュータイプ	命中、回避上升,浮游炮武器射程增加。
强化人间	命中、回避上升,浮游炮武器射程增加。
明镜止水	气力120时发动，机师全能力+10。
スーパーモード	气力120时发动，机师全能力+10。
底力	随HP减少，命中、回避、攻击、会心和装甲提高。
切り反い	一定机率使导弹系、浮游炮系和格斗系攻击无效。
カウンター	一定机率在敌人攻击前抢先攻击敌人。
インファイト	增加格斗类武器攻击力和机体移动力。
ガンファイト	增加射击类武器攻击力和武器射程。
见切り	气力130以上时命中率回避率和会心率上升。
アタッカー	气力130时,攻击伤害为原来的1.2倍。
斗争心	出击时气力+5。
シールド防御	一定机率使用盾来减轻伤害(机体有盾为前提)。
援护攻击:	可以使用援护攻击，技能等级越高，一回合内可以援护的次数越高。
援护防御	可以使用援护防御，技能等级越高，一回合内可以援护的次数越高。
ヒット&アウェイ	可以攻击后移动。
SP消费ダウン	SP消费-20%。

问 PSP3000的屏幕比2000有显著提高吗？现在16G棒好买吗？价格和质量如何？（黑龙江 周波）

八房■ 根据目前的情报来看，PSP3000的屏幕比2000型更加艳丽，尤其是在光线较强的地方（如室外）表现比2000好很多,但发色数、响应时间等指标没有明显变化。现在世面上的16G组棒的质量还不算太稳定，价格则相对平稳且——偏高，所以不必着急换。

问 在NDS《火炎纹章 新暗黑龙与光之剑》中，“双龙双剑”秘技是指什么？如何才能实行呢？（山东 郑琦欣）

八房■ 首先要在故事流程中打败恶之司祭得到圣剑并且收得龙女琪琪，之后在下一个EX关之前让她携带着圣剑阵亡，如此便可进入隐藏关收到龙王娜基，之后使用复活仗复活琪琪即可。需要说明的是，这样得到的两把圣剑是一把正常版，一把缩水版。

问 请推荐几个PSP上的恐怖游戏，除了《寂静岭》之外的。（甘肃 崔骊鸣）

八房■ 比较少……素质不错的有《流行之神 2 携带版 警视厅怪异事件档案》、《彼岸岛》等。此外，《侠盗猎魔》系列则偏重与暴力血腥。同名系列影视改编的《怪谈新耳袋》也不错。

问 《口袋妖怪 钻石&珍珠》中，3D龙怎样才能进化成3D龙Z？单机游戏有办法进化吗？（甘肃 崔骊鸣）

八房■ 3D龙进化3D龙2需要携带“升级光盘”通信进化，而3D龙Z则需要携带“可疑补丁”进行通信才能进化。有条件可以通过GTS获得。或者可以使用免通信进化补丁，干脆用存档修改器修改出来也是办法之一。

问 在《恶魔城历代记》中，有个踩下开关后会打开的机关，但一旦离开就会缓缓下降,如何才能通过？（内蒙古 章晨）

八房■ 不知道你说得具体是哪个地方。你可以试着使用动作灵活的玛利亚通过，或者使用副武器的怀表停止时间通过。

秘技侦探团

Cheats and Unlockables

秘技侦探团改版完毕！本栏目负责为大家收集游戏中的隐藏要素、秘技以及金手指，攻关中碰到麻烦的话，就来这里看看吧！谨记修改要适度哦。

NDS 放课后少年

标题画面音乐变化

在标题画面输入经典秘技：上上下下左右左右BA，即可使音乐变成FC音源的风格。

NDS 古代王者 恐龙王

隐藏恐龙

在二周目游戏时，到南ユーロへいげん的巨石环处输入暗号即可得到隐藏恐龙。

密码表：	
アルティリヌス	风炎炎炎雷土水草
カルノタウルス	土风水雷炎风风水
ガブ／エース	雷草炎土水水雷炎
シャモディラヌス	炎风炎水风草炎水
スピノ	水土炎水草风土土
ダスプレトサウルス	草水雷雷土土水风
ティラノ	炎雷风风水炎炎土
トリケラトプス	雷炎雷炎水雷草土
ミニキング	雷风土雷草风炎水
モノクロニウス	雷土水水草炎土风

NDS 甲虫王者 冠军之路2

インセクター5结成

在11月6日之前参加ミドル级大会并优胜，进入学校就会触发“インセクター5结成”任务，在以下的时间之前打倒下列人员就可以完成这个任务。

条件表：	
インセクトイエロー	12月18日
インセクトピンク	1月29日
インセクトシルバー	2月26日
インセクトリッチ	3月26日
インセクトブラザー	4月30日

条件表：	
QUIZV	开启问答模式。
PROTO	得到ロケテスト的卡片。
HERCU	得到ヘラクレスオオカブト的壁纸
TANGO	得到《甲虫王者 ムシキング～森の救世主～》的壁纸。
ZACKB	得到《甲虫王者 ムシキング ザックの冒险篇》的壁纸。
DNEBU	得到Q版ネブ博士的壁纸。

隐藏要素

在ムシキング研究所，与ネブ博士对话，选择“ひみつのこと”就可以输入密码，内容见左下表。

NDS 高速卡片战斗 卡片英雄

密码奖励

はゆけかそふきちもう：ガンタス2枚，ガンタス(パラレル)一枚。

てさらかたひこへそお：ゴーストシープ一枚、デスシープ一枚、ゴーストシープ(パラレル)一枚。

入手特殊的“神斩丸”卡片

在密码输入画面输入まふおにきやへたかも，可以得到另外一个画面版本的神斩丸。

NDS 激斗！自制机器人

王者的玉座

主角的操纵级别达到マスターコマンダー时，去ネオブレイン的二层与ラムダ对话，即可入手ジオラマ“王者の玉座”。

NDS 结界师 乌森妖奇谈

使用时音游戏

以任意难度打穿游戏，即可操纵时音游戏。

与原创角色对战

打穿游戏后进行二周目，在第一话任务“すべての妖を灭せよ1”中，于校舍前得到？标志的卷物。次日白天，地图画面左下角会出现？的标志。点击后即可进入密码输入模式。顺序输入：ひげん、うんざん和こうりん三组密码，问号标志就会变成シルエット的标志。第六话打败ヨキ后，标志会变成原创角色日幻的脸，此时再点击即可与原创角色日幻&云山对战。

NDS ZODIS SAGA 阿卡迪亚传说

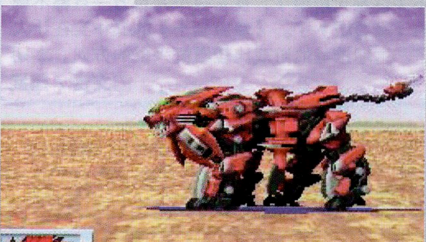
隐藏迷宫

打通游戏本篇，读取通关存档后去バンのじだい2，进入被大量ホエールキング围绕的塔，即可找到新迷宫入口。

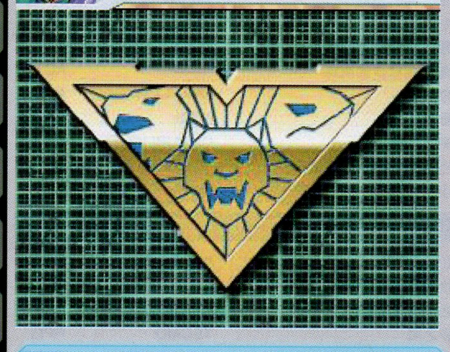
问答 上海 汤铭星
村长4星里的风翔龙怎么打？（闪光和毒匕首伺候）
男，11岁，上海市闵行区都市路银都路金都花好悦园，QQ897089741

得到ジェットファルコン

通过フューザーズ篇后去ブルーシティ的斗技场，挑战ブレード的ガイリュウキ并且获胜，即可得到ジェットファルコン。







PSP 苍穹之法芙娜

同伴技能一览

总士：同调、觉醒
甲洋：集中、ツインショット、连续斩り
卫：忍耐、连续斩り
剑司：スピンターン
咲良：不屈、パワースラッシュ
翔子：ハイスピード、集中
真矢：集中、觉醒

PSP 心跳回忆 ～forever with you～

能力初期值573

如果将主角的昵称起名叫做“こなみまん”的话，在游戏一开始的时候，主人公的各项能力就会变成573。

开始时候全部女主角好感全满

主角起名时，姓用“みんな”，名叫“仲良し”即可。

开始时全部能力999

主角起名时，姓用“↑↑”，名叫“↓↓”，昵称用“←→←→”

NDS 口袋妖怪白金

金手指

@图鉴升级(按SELECT+↑)	
94000130	FFBB0000
62101140	00000000
B2101140	00000000
10001656	00000101
D2000000	00000000

@密封球画面打开后全贴纸98个	
0202C784	47184B00
0202C788	02000201
02000200	54532362
02000204	18405C51
02000208	0000BD38

@[R+←]战斗搜索器充电完了	
023FE0F0	128CCF04
94000130	FEDF0000
B2101140	00000000
20000E26	00000064
D2000000	00000000

@[R+→]捕捉器充电完了	
023FE0F0	128CCF04
94000130	FEEF0000
B2101140	00000000
20008088	00000032
D2000000	00000000

@[R+↑]现在连锁数999	
023FE0F0	128CCF04
94000130	FEBF0000
B2101140	00000000
100235F4	000003E7
D2000000	00000000

@移动速度2倍	
E2000400	00000018
6837AE06	D1012F03
60372709	D0022B02
085F0056	1C164770
02000418	47701C1F
02065250	F8D6F79B

@战斗搜索器总是充电完了状态	
1206A8E6	00002064

游戏单间

New Releases



新作游戏发售表



《口袋妖怪 白金》的销量还在突飞猛进，关注不关注都无所谓了，反正过个几百万一点都不稀奇。《恶魔城》终于要出了，终于有个女性为主角的《恶魔城》了。《梦魇骑士》的操作实在让人摸不到头绪，到现在也不知道怎么玩，哎……放弃了。这期推荐的游戏比较看好采配的方向。本期截止统计时间：2008年10月12日。

□文责 / 翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

10/16 勇者别嚣张or2 PSP



以创意为卖点的小游戏，非常有意思。前作发售后取得了不错的好评，本作在前作的基础上增加了更多的关卡，而且魔物和勇者军团的种类数量也大增，大概在3倍左右，并且勇者方面还增加了新的职业。

10/23 恶魔城 被夺走的刻 NDS



继GB版的《恶魔城漆黑的前奏曲》之后，以女性为主角的恶魔城再次登场。主角夏诺雅是一名所属于吸血鬼抵抗组织阿克莱希亚的女战士，在游戏中她将使用各种武器和魔法与吸血鬼敌人进行战斗。

10/23 噬魂者 美杜沙的阴 NDS



改编自大久保笃原著的漫画作品《噬魂者》，玩家将操作死武专镰刀职人少女摩诃与魔镰刀武器少年噬魂，来对抗魔女美杜莎的阴谋。本作的画面很不错，操作方面用十字键和触笔相配合进行攻击。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

10月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
16日	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
	卡片召唤师	SEGA	TAB
23日	恶魔城 被夺走的刻印	KONAMI	ACT
	噬魂者 美杜沙的阴谋	NBGI	ACT
	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
	采配的方向	KOEI	AVG
	神探伽利略	D3 PUBLISHER	AVG
30日	陆行鸟 忘却时间的迷宫DS+	SQUARE ENIX	ARPG
	天才博士与阿拉蕾	NBGI	ACT

11月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
1日	创世法典	MMV	RPG
	北欧战神传 罪孽背负者	SQUARE ENIX	RPG
6日	星之卡比究极版	任天堂	ACT
	思乡之风	TECMO	RPG
13日	风来的西林DS2 沙漠的魔城	CHUNSOFT	ARPG
	流星洛克人3	CAPCOM	RPG
18日	月球	RENEGADE KID	ACT
20日	时空之旅	SQUARE ENIX	RPG
	寒蝉鸣泣之时 想	Alchemist	AVG
	多啦A梦 边写边记	SEGA	ETC
	创造球会DS	SEGA	SLG
	雷顿教授和最后的时间旅行	LEVEL5	ETC
月内	帝国时代 神话	THQ	SLG
	装星机	Creative Core	ACT

12月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
4日	英雄战记LAEVATEIN	Gunghoworks	SRPG
	家庭教师DS 黑手党大集合	TAKARATOMY	PUZ
11日	心之传说	NBGI	RPG
	陆行鸟与魔法画本 魔法与少女与五勇者	SQUARE ENIX	RPG
18日	牧场物语 欢迎来到风之集市	MMV	SLG
	仙境传说DS	Gravity	RPG
25日	梦幻之星ZERO	SEGA	RPG

08年未定发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
年秋	维他命Y	D3 PUBLISHER	ETC
	描绘生命 神的木偶	Agatsuma	ACT
年冬	波斯王子DS	UBI	ACT
	BLAZER DRIVE	SEGA	RPG
	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG

交友 广东 莫启明 掌机带给我快了，助我排解无聊，不能没有掌机啊！（沉迷是不对的哦）
男，15岁，广东省阳江市乐华街，QQ：1018329312

09年发售游戏列表

1月	绿野仙踪	D3 PUBLISHER	RPG
	最终幻想编年史 时之共鸣	**SQUARE ENIX**	**ARPG**
3月	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
年春	逆转检查官	CAPCOM	AVG
年内	**二之国**	**LEVEL5**	**RPG**
	闪电十一人2 威胁的侵略者	**LEVEL5**	**RPG**
	光明力量 羽翼	SEGA	RPG
	第七只龙	**SEGA**	**RPG**

未定发售游戏列表

未定	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
	古墓丽影 地下世界	EIDOS	ACT
	吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG



10月发售游戏列表

14日	NBA'09: The Inside	SCE	SPG
	FIFA09	EA	SPG
16日	勇者别嚣张or2	SCE	SLG
23日	死神 嘉年华	SCE	ACT
24日	DJMAX FEVER	Pentavision	RAG

11月发售游戏

14日	拳皇大蛇篇	SNKPLAYMORE	FTG
20日	高达VS高达	NBGI	ACT
	大蛇无双 魔王再临	KOEI	ACT
	PATAPON2	SCE	ACT
	喧哗番长3	SPIKE	ACT

12月发售游戏

18日	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
25日	**龙之战士 无限PLUS**	**KOEI**	**RPG**
	真三国无双MULTI RAID	KOEI	ACT

08年未定发售游戏列表

年冬	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
	LOCOROCO2	SCE	ACT
年内	萌之2次大战(略)	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG

09年发售游戏列表

1月	偶像大师SP	NBGI	ETC
年春	战国BASARA 历战英豪	CAPCOM	ACT
年内	**初音未来 Project DIVA**	**SEGA**	**RAG**
	背后灵	LEVEL5	AVG
	不死骑士	**TECMO**	**ACT**
	抵抗：惩罚	**SCE**	**ACT**
	盒蛋战机	LEVEL5	RPG
	枪声与钻石	**SCE**	**AVG**

09年发售游戏列表

未定	**最终幻想 AGIDO XIII**	**SQUARE ENIX**	**RPG**
	寄生前夜 第三个生日	SQUARE ENIX	ACT
	幻想水浒传 黄道十二宫	KONAMI	RPG

10/23 你的勇者 NDS



《你的勇者》以30分钟游戏为宣传口号的作品。故事分为多个章节，每个章节的游戏时间大约在30分钟左右，玩家每天可以体验一个章节，通过日积月累完成整个故事。游戏的战斗画面将采用分屏显示。

10/23 采配的方向 NDS



以关原之战为故事背景，以石田三成为主角的战略AVG游戏。游戏的风格类似漫画，特别是出现人物特写的时候。游戏中不但要像AVG游戏那样选择战术，指挥部队，还要用说得指令说服敌方人物加入。

10/23 神探伽利略 NDS



根据去年的同名日剧改编的作品。内海警官负责的案子中一些悬疑引起了汤川学的兴趣，用科学的手段帮助内海警官解决案子的疑点。这款游戏的封面都是采用日剧的宣传画，不知道会不会有真人语音。

10/30 陆行鸟 忘却时间的迷宫DS+ NDS



本作是以Wii版《陆行鸟 忘却时间的迷宫》为基础进行移植的作品。本作的剧情和Wii版的大致相同，财宝猎人席德与陆行鸟意外来到一个村庄，村民全部丧失了记忆，为帮助村民寻回记忆而展开冒险。

读编往来

今天太倒霉了，语文课默写时候睡着了，被请家长。（干什么了那么困）
男，14岁，天津市南开区黄河道，QQ：1013127214　天津 张吉鹏 交友

为你带来各种精彩影像

DVD内容导读




PSP美图秀壁纸

↑本期附送了一套JAM的壁纸，喜欢他们的玩家不要错过。

两大主机游戏推荐

《王女联盟》的汉化版出炉了，这款STING的优秀战棋作品，在汉化之后更能体会它的精髓了。利用《高达战争》系列引擎制作的《超时空要塞ACE F》是个不错的游戏，正好动画刚刚播完不久。《未破案件》是一个不错的AVG游戏，气氛做的很好，有机会试试。

游戏列表	
PSP	乐高蝙蝠侠
PSP	王女联盟中文版
PSP	超时空要塞ACE F
NDS	世界毁灭 受引导之意志
NDS	梦魇骑士团
NDS	索尼克编年史
NDS	星之卡比
NDS	龙珠 DS
NDS	木马的咆哮 繁体汉化版
NDS	贪吃行星
NDS	未破案件

编辑附送

本期音乐附送了《超时空要塞ACE F》中的一些歌，同时还有动画《超时空要塞F》的OST2，闪电十一人主题歌的完整版和PV也有收录。


创世法典


梦幻之星0


帝国时代 神话

本期正逢TGS2008，精彩的游戏影像自然是不能少的。除了掌机上的游戏影像，还为猎人FAN们收录了《怪物猎人3》的影像。



ISBN 978-7-900447-98-2
9787900447982

本手册随盘附赠不能单独销售 掌机迷DVD定价：8.8元